ATARI magazin

1 '2000 10. Jahrgang Informationen für Atari XL-XE Computer

Atari-Magazin

*NEU*NEU*

Start ins neue Jahrtausend!

PD-Mag 1-2000

Diskline 56

New Atari World

Hint Hunt Book

Oldie - Ecke

Trouble with the...
Centipede



Games Guide

Bruce Lee-Lösung
Tip-Index Teil 4

PD-Ecke

Joe Blade
Akte X Slideshow
Lemmengi

Lieber Atari Freund,

vielleicht haben Sie schon geglaubt, dass das ATARI magazin überhaupt nicht mehr erscheinen wird. Es hat leider wieder etwas länger gedauert als ich gedacht habe. Aber ich werde mein Versprechen einhalten und auch im Jahre 2000 das Magazin noch herausbringen.
Da ich aber selbst zur Zeit in Arbeit untergehe, wird ab sofort Sascha Röber die Fertigstellung des Magazins übernehmen. Außerdem wird auch der Versand unseres kompletten Angebots von Sascha übernommen. Er wird nach den diesjährigen 3 Ausgaben das ATARI magazin mit seinem eigenen Magazin zusammenlegen.
Ich hoffe , dass es so noch lange möglich ist, den verbleibenden Atari-Usern genügend Lesestoff für Ihr Hobby zu liefern. Vielleicht gelingt es Sascha auch wieder mehr Mitarbeiter zu gewinnen. In den letzten Jahren sank leider die Bereitschaft, sich aktiv an der Gestaltung des ATARI magazins zu beteiligen.

Bitte schicken Sie also Ihre Beiträge,Bestellungen, Anfragen, Leserbriefe und Kleinanzeigen ab sofort an folgende Adresse:

Sascha Röber
Bruch 101
49635 Badbergen
Tel.0171-9254660

Zum Schluß möchte ich mich noch bei allen Usern bedanken, die unserem ATARI magazin über viele Jahre die Treue gehalten haben. Ich würde mich freuen, wenn Sie dies auch weiterhin tun und Sascha tatkräftig unterstützen. Ich wünsche Ihnen voch viel Vergnügen mit der Ausgabe 1/2000 und verbleibe
Mit freundlichen Grüßen

Werner Rätz

Inhaltsverzeichnis
ATARI-magazin 1-2000

Einsendeschluß für Texte und Programeinsendungen ist der 10.7.2000!

Informationen für Atari 8-Bit Computer

Hallo Atari Freunde!

Sicher ist Euch allen bekannt das unser Atari-Magazin in den letzten zwei Jahren durch ziemlich schweres Wasser geschippert ist und nicht wenige haben uns eigentlich schon längst abgeschrieben, aber wie heißt es so schön, totgesagte leben länger! Ab dieser Ausgabe übernehme ich, Sascha Röber, das Ruder des Atari-Magazins. Als Euer neuer Kapitän habe ich gleich in dieser ersten Ausgabe eine ganze Menge umgeändert, so haben wir ab sofort einen kompletten Katalogteil in dem immer das gesamte Angebot zu finden sein wird. Es gibt also keine kleinen Kästen mit Angeboten mehr die irgendwo in die Seiten eingebaut werden, alles ist jetzt viel übersichtlicher. Auch das Layout wurde ein wenig überarbeitet. Ich habe mich dazu entschieden einen Großteil der Clipart-Grafiken zu streichen und dafür mehr Text einzufügen. Ich bin sicher das dies Euer Einverständnis findet. Darüber hinaus habe ich den Wunsch vieler Leser entsprochen und die Rubrik "Other Ataris" eingeführt, in der in Zukunft Berichte und Tests zu allen Atari-Computern erscheinen werden. Da ich selbst aber nur einen ST, und einen 2600 VCS Besitze bin ich hier auf ein wenig Hilfe von Eurer Seite angewiesen. Viele Leser haben in Ihren Briefen eine solche Rubrik gefordert, nun macht was draus!
Da wir praktisch ganz von vorne beginnen ist jetzt die richtige Zeit um selbst etwas zum AM beizutragen oder um Vorschläge zu machen. Ich werde so viel wie möglich und sinnvoll in die Tat umsetzen, wir werden also in den nächsten Ausgaben noch so manche Änderung zu erwarten haben! Helft alle mit, gemeinsam können wir das Atari-Magazin wieder auf feste Beine stellen! Beachtet bitte, das ab sofort alle Beiträge an diese Adresse gehen müssen:

Sascha Röber
Bruch 101
49635 Badbergen
Tel.0171-9254660

Bis dann, Euer Sascha Röber

PS: Bei allen Fragen stehe ich Euch stehts zur Verfügung, da ich aber von Beruf Schausteller bin und nur 1 mal pro Woche nach Hause komme um die Post abzuholen kann es schon mal etwas dauern bis ich die Briefe beantworte. Legt bei eiligen Sachen bitte Rückporto bei, andere Briefe werden im nächsten AM beantwortet! Wenn's ganz schnell gehen muß, ruft einfach mal an!

Tips & Tricks

Aufruf an alle Spielefreaks

Spieletips gehören zu den gefragtesten News und sind deshalb immer heiß begehrt. Wenn Ihr einen neuen Tip herausgefunden habt, dann schickt ihn schnell ans Atari-Magazin! Wenn Ihr bestimmte Tips oder Lösungswege sucht sind wir ebenfalls die richtige Adresse! Schreibt an:

Atari - Magazin
Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen



Hallo Spielefans!
In dieser Ausgabe habe ich wieder jede Menge an interessanten Tips für einen ganzen Haufen Games für Euch auf Lager.
Also, fangen wir doch einfach mal an!

Level-Codes

The Brundles

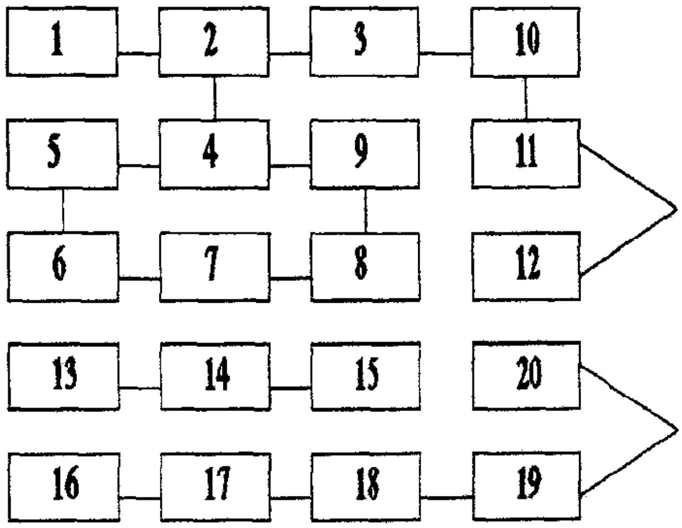
01.HOWDY	02.KEMAL	03.LASER	04.PEACE	05.AMIGA
06.POWER	07.IRATA	08.SERUM	09.BINGO	10.SORRY
11.ENTER	12.MINER	13.BUBBL	14.CLOCK	15.MONEY
16.HOTEL	17.HAWAI	18.CYBER	19.DANCE	20.LOGIC
21.SOLAR	22.GHOST	23.PLASM	24.STEEL	25.TORSO
26.CRAZY	27.WALKY	28.CHECK	29.SHIFT	30.EAGLE
31.SINGL	32.HELLO	33.TOOLS	34.HEAVY	35.TEARS
36.WORLD	37.SUPER	38.COLOR	39.MAGIC	40.TOMSK
41.DELAY	42.CHEOB	43.SYNTH	44.FAITH	45.PHILO
46.JINGL	47.UBOOT	48.DREAM	49.QUICK	50.FIFTY
51.TEXAS	52.ELITE	53.AUDAX	54.CABLE	55.RELAG
56.STING	57.OOHNO	58.HOUSE	59.CHINA	60.VITRO
61.HALLE	62.MUSIC	63.RADIO	64.PSYCH	65.SOUND
66.CODEX	67.HEART	68.CHILD	69.WALLS	70.JOYCE
71.FORCE	72.SUDAN	73.CRUEL	74.SONIQ	75.TUTOR
76.STYLE	77.ELTON	78.RESET	79.BOARD	80.FRESH
81.BOHEM	82.ETHIC	83.SAMBA	84.ORDER	85.CENTS
86.POUND	87.OCEAN	88.TEKNO	89.DJDAG	90.SPOON
91.QPONG	92.FLOOR	93.BORIN	94.INTER	95.PRIDE
96.BLACK	97.EPROM	98.MICRO	99.CHEAP	100.HIEND

Puzzle:

00.43QA	01.0IJA	02.BV8F	03.LK9Y	04.WE23
05.21OU	06.FG1A	07.GH81	08.0GG0	09.3WFA
10.54BB	11.1XX8	12.OOOA	13.JGF1	14.1L9X
15.VVH7	16.MQ0Z	17.NL3G		

Tips & Tricks

Bruce Lee



Im ersten Raum muß man alle Lampen einsammeln, genau wie in Raum 2 und 3. Danach wieder in Raum 2 gehen und durch die Luke in der Mitte. Jetzt wieder alle Lampen einsammeln und links unten aus dem Bild gehen. Nachdem man die Leiter benutzt hat um nach oben zu kommen, an die Lampe springen. Achtung: Sie muß weiß sein, um sie zu nehmen. Jetzt die unbewegliche Leiter hochklettern und runterspringen, dabei auf den Laser aufpassen. In Raum 6 vor allem auf die Minen aufpassen, natürlich auch hier wieder alle Lampen einsammeln. Kurz nach dem Laser schräg hochspringen und auf der kleinen Plattform landen. Jetzt an die Lampe springen und durch die Öffnung, die gerade frei geworden ist gehen. Nun befindet man sich wieder in Raum 6. Die Lampe ganz links greifen und in Raum 7 gehen. Hier die Leiter benutzen um nach oben zu kommen und wieder schräg nach unten springen. Oben die Lampen einsammeln und nach rechts gehen, an die Lampe springen und in Raum 8 gehen. Die Lampen rechts holen, nach links gehen und so wie vorher vorgehen. Nun ist man wieder in Raum 8, nur etwas höher. Wieder die Lampen mitnehmen und auf den Laser achten. Dann auf die Leiter steigen und ab nach oben. In Raum 9 alle Lampen sammeln und den Raum links oben verlassen. Jetzt ist man wieder in Raum 2. Weiter in Raum 3 und diesen durch die Öffnung rechts unten verlassen. Raum 10 dürfte kein Problem sein, einfach über die Stege laufen und die Lampen einsammeln. In Raum 11 die Fackel einsammeln und nichts wie weg. Jetzt die Leiter hoch und die Fackeln einsammeln, runter fallen lassen , die Fackel nehmen und durch den ersten Durchgang. Jetzt ist man in Raum 13. Hier alle Fackeln einsammeln und nach Raum 14 gehen. Auch hier alle Fackeln sammeln und weiter nach rechts. Hier gibt es Extraleben: Das Yin-Yang Zeichen erscheint mehrmals wieder, also nehmen, den Raum verlassen und wieder betreten, bis es nicht mehr erscheint. Die Fackeln natürlich nicht vergessen. Dann in Raum 13 durch die Öffnung und man ist wieder in Raum 12. Nun durch die zweite Öffnung und alle Fackeln einsammeln. Das gleiche mit Öffnung 3. Jetzt kommt der schwerste Screen. Nachdem man mit viel Geschick dort durchgekommen ist, ist man in Raum 17. Hier alle Fackeln sammeln und nach rechts gehen. In Raum 18 dies machen: Fackel nehmen, Leiter hoch, ganz nach links, hoch springen, nach rechts hangeln, hoch klettern, ganz nach links gehen, hoch springen, nach rechts hangeln, runter springen, Fackel nehmen, hoch klettern, nach rechts gehen, schnell nach rechts laufen und Knopf drücken. Jetzt nach rechts gehen, uff, fertig!

Tips-Index Teil 4 - 1994

Hallo Leute!

Auch in dieser Ausgabe setze ich den Tip-Index der Atari-Magazine mit den Tips des Jahrgangs 1994 fort.

Heft Nr. 1/94
Freezerpokes:

River Raid
Return of the Jedi
Rainbow Walker
Red Max
Realm of Impos..
Rubberball

Cheats und Tips:

Rampgae
Unicum
Gauntlet
Henrys House
The Goonies
Scrolls of Abadon
Ghostbusters
Int. Karate
Ollies Follies
The living Daylight
Bounty Bob strikes..
Chimera
Silent Service
Kennedy Approach

Lösungen:

Zaxxons Station

Heft Nr. 2/94

Freezerpokes:

Tank Commander
Tiger Attack
Tac Tic
Thrust
Troglodyte
Tarzan

Tips und Cheats:

Knock
Missile Command
Agent USA
Wizzard of War
Unicum
Robbo

Heft Nr. 3/94
Freezerpokes:

Space Dungeon
Surfs up
Solar Star
Springer
Star Wars II
Submission

Cheats und Tips:

The Eidolon

Lösungen:

The Dallas Quest

Heft Nr. 4/94:
Freezerpokes:

Snokie
Sidewinder II
Saper
Vanguard
Vegas Jackpot
Warhawk
Xagon
Yogis great ...
Adax
Kult
Vicky
Captain Gahter
Goldhunter
Bang Bank

Tips und Cheats:

Action Biker
Vicky

Heft Nr. 5/94

Freezerpokes:
Xagon
Yogis great esc.
Yogi Bear in the..
Zenji
Zauberball
Zombies
Zardon
Zorro

Levelcodes:

Logistiks

Lösungen:

Voodoo Castle

Heft Nr. 6/94

Freezerpokes:
Alley Cat
Air Rescue
Airwolf
Astrochase
Beamrider
Centipede
Cohens Towers
Encounter

Mehr war in der Ausgabe an Spieletips nicht drin!

So, das war dann auch schon wieder der Jahrgang 1994. In der nächsten Ausgabe geht's weiter!

Sascha Röber

Kommunikationsecke

Hallo liebe Leser! Vieles hat sich im Atari-Magazin verändert, aber die Kommunikations-ecke soll auch in Zukunft Ort lebhafter Diskusionen bleiben. Darum rufe ich Euch alle auf etwas dazu beizutragen! Wenn Ihr Fragen, Kritiken, Anregungen oder so etwas habt, dann schreibt einfach einen Brief ans Atari Magazin!

Wettbewerb

Programmiert ein Spiel, eine Demo oder eine nützliche Anwendung für das ATARI magazin

Dieser Wettbewerb hat zum Ziel, 10 neue Programme für den kleinen Atari zu erschaffen! Die von Euch gewählte Sprache ist dabei egal, es kann also Assembler, Basic, Quick etc, sein. Unter den Einsendern werden sobald 10 Programme bei mir eingetroffen sind Preise im Wert von über 250DM verteilt, darunter Hint Hunt Books, PD-Mag Jahresabos, XEP 80 Zeichenkarten etc. Schickt Euer Programm an: Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen

Kommunikationsecke

Hallo Leute!

Herzlich willkommen zur Kommunikationsecke hier im Atari-Magazin! Hier tippt Euer neuer Chefredakteur und Herausgeber Sascha Röber. Ab sofort wird sich die Kommunikationsecke ein klein wenig verändern, denn ich werde mir Mühe geben auf alle eingetroffenen Leserbriefe gleich in diesem Magazin einzugehen, es wird also jede Menge kurzer (oder auch längerer, kommt ganz drauf an!) Kommentare zu den einzelnen Briefen geben. Ich hoffe das Euch diese direkte Art gefällt, den PD-Mag Lesern ist das ja bekannt, dort mache ich das schon seit Jahren so!
Ok, anfangen möchte ich diesmal mit einer Reaktion auf den Brief von Michael Berg aus der letzten Ausgabe.
Da wäre Punkt 1, die Erscheinungsweise des Atari-Magazins:
Wie alle wissen wird das Atari-Magazin in diesem Jahr 3 mal erscheinen, also alle 4 Monate. Im Jahr 2001 soll das AM mit dem ebenfalls von mir herausgegebenen New Atari World-Magazin zusammengelegt werden und dann alle 3 Monate = 4 Ausgaben pro Jahr erscheinen. Der Umfang soll dann bei etwa 40-50 Seiten pro Ausgabe liegen!
Punkt 2, die Diskverschwendung:
Tja, da hat Michael recht, durch die Treueprogramme gehen einfach zuviele Disks verloren, daher wird das ABO-Angebot für das Jahr 2001 so Aussehen: 4 Ausgaben AM als Abo 50DM, Einzelausgabe 13 DM : Heft 10DM+3DM Porto!
PD-Mag Abo 4 Ausgaben 25DM
Einzelausgabe 7DM + Porto
Gesamtabo PD-Mag + Atari-Magazin 70DM für je 4 Ausgaben!
Ob die Diskline weitergeführt wird kann ich allerdings im Moment noch nicht sagen, da muß ich erst mit Thorsten Helbing drüber sprechen! Für 70DM kommen dann also ein dickeres Atari-Magazin und das PD-Mag 4 mal statt wie bisher 3 mal pünktlich alle 3 Monate zu Euch nach Hause!
Punkt 3, andere Ataris im Atari-Magazin:
Ok, dem habe ich nachgegeben, es gibt ab sofort die Ecke "Other Ataris" in der VCS, Linx , ST, Falcon etc. mit bis zu 4 Seiten pro Ausgabe eingeplant sind, aber alles hierrüber könnt Ihr in dieser neuen Rubrik lesen!
Punkt 4: Veränderung des Inhalts:
Lest selbst, wie gefällt Euch denn diese Ausgabe?!?
Internet? Tja, damit wird es wohl leider nichts, wenn das keiner von Euch übernimmt. Da ich von Beruf Schausteller bin habe ich nur ein Handy, und damit zu surfen kann sich Bill Gates vielleicht erlauben, bei mir würde das nur mit einer Preiserhöhung des AM um 200% hinhauen. Wenn einer von Euch allerdings regelmäßig Ausdrucke guter Seiten mit einem kleinen Text einschicken würde, könnte man auch darüber reden!
Punkt 5, Druckkosten:
Hier werde ich ab 2001 die Copyshoplösung einsetzen, mein anderes Magazin "New Atari World" entsteht ja auch dort!
Bei dieser Herstellung kämen wir sogar mit 50 Abonennten noch in etwa hin um die Kosten zu decken!
So, wie Ihr seht habe ich mir also schon einiges für die Zukunft des AM einfallen lassen und ich versuche soweit wie möglich auch auf Eure Wünsche einzugehen, denn nur so hat das Atari-Magazin eine Zukunft! Einer für alle, alle für's Atari-Magazin!

Kommunikationsecke

Wichtige Atari-Neuigkeiten:

Auf der ABBUC-JHV hat Theo Schwacke seinen Rücktritt als PD-Wächter des ABBUC erklärt. Aber es hat sich jemand bereit erklärt die PD-Bibliothek zu übernehmen. Walter Lojek hat sich dieser Aufgabe angenommen und wird in Zukunft den PD-Versand des ABBUC durchführen. Mit dem neuen Mann kamen auch neue Preise, denn ab sofort kostet eine PD-Disk beim ABBUC nur noch 1DM, 10 Disks gar nur 7.50DM plus Porto. Die neue Adresse lautet:
Walter Lojek
Esinger Steinweg 98c
25436 Uetersen

Eine weitere wichtige Adressenänderung gibt es beim Herausgeber des XLE-Mags. Ab sofort lautet hier die neue Adresse:
Andreas Magenheimer
Rechenmühle 2
55232 Alzey

ARGS-Regianalgruppe löst sich auf!
Die ABBUC-Regionalgruppen haben sich viele Jahre lang immer als sehr erfindungsreich und aktiv gezeigt, doch in den letzten zwei Jahren kann kaum eine Gruppe etwas neues mehr vorweisen. Bei fast allen Gruppen ist ein gewisser Schlendrian zu beobachten und viele ehemalige Mitglieder sagen schlicht und einfach "Ich hab' keine Lust mehr!" So ist es jetzt auch bei der ARGS, einer der bisher größten Regionalgruppen. Hoffen wir, das nicht noch mehr der letzten Atari-Freakx die Flinte ins Korn werfen, denn dann ist's doch bald aus mit dem kleinen Atari! Ohne Neuentwicklungen wird sich kaum noch jemand mit diesem Rechner beschäftigen! Daher rufe ich jetzt alle Programmierer, Hardwarebastler, Cheatsucher und allgemein XL-XE-Fans auf, mit mir die Atari-Magazin-Gruppe zu bilden! Schickt mir Eure Projekte, stellt sie hier im Atari-Magazin vor und laßt sie uns zusammen verwirklichen!

WASEO im Internet Teil 2

Hallo Atari 8-Bit Freunde! Wer den ersten Teil in der letzten Ausgabe gelesen hat und vielleicht dachte da fehlt etwas, hatte recht, denn ich hatte im Eifer des Gefechtes gar nicht die URL-Adressen erwähnt , unter denen man die Seiten von WASEO aufrufen kann. Also, für die 8 BIT-Aktivitäten lautet sie:

http//www.atari-computer.de/waseo

und wer sich daneben noch für die PC-Seiten interessiert:

http://www.waseo.de

Viel vergnügen und nicht ver gessen sich ins Gästebuch einzutragen!

Thorsten Helbing (WASEO)

Schreiersgrün im September
In Zusammenarbeit mit den Herausgebern der Atari-Classics (einer Zeitschrift die sich hauptsächlich mit den 16 und 32 Bittern von Atari beschäftigt!) findet im September 2000 in Lengenfeld, bei Schreiersgrün eine mehrtägige Competition mit dem Titel "Unconventional" statt. Gearbeitet wird an allen Atari-Typen von 8 - 32 Bit. Wer Interesse hat sollte sich den 1.9. bis 3.9. freinehmen! Anfahrpläne und weitere Einzel heiten findet ihr unter der URL:
http://home.rhein-zeitung.de/foundationtwo/uncon/uncon.htm



Byteacces Musik CD 1999

Musik - CD's mit Computersounds sind in letzter Zeit die häufigsten Neuerscheinungen für unseren kleinen Atari, in der Tat gibt es davon momentan mehr als neue Spiele oder Anwenderprogramme! Den Anfang machte seinerzeit Thorsten Helbing, der mit seiner CD " ATARI Hits " die erste von inzwischen 4 CD's auf den Markt brachte. Dirk Tröger griff dann die Idee auf und steuerte mit den 2 "Sounds like an ATARI" CD's seinen Beitrag zur "ATARI CD-Collection" bei und inzwischen arbeitet Andreas Magenheimer an einer CD-Serie, die mit 10 CD's! auf einen Schlag starten soll (Damit dürfte man die wichtigsten Tunes auf CD gebrannt haben!). Doch all diese CD's haben eines gemeinsam. Es handelt sich dabei "nur" um Zusammenstellungen diverser Computersounds, die zwar meistens mit viel Liebe ausgesucht und teilweise in sehr hübsche Cover verpackt wurden, aber das war's dann auch.
Einen ganz anderen Weg sind die Jungs der Gruppe Byteacces gegangen. Ihre CD beherbergt erstens nur ein paar Sounds diverser Computerspiele von allen möglichen Systemen und zweitens wurden auch diese Sounds nicht einfach in der Computerversion auf CD gebrannt, sondern in hervorragender Weise auf Synthesizer umgesetzt und gespielt! Das Ergebnis ist eine CD mit 13 Titeln, deren Sounds von weichen Trancemelodien über flotten Synthypop bis hin zum harten Tekknobeat alles bieten, was an Sounds mit dem Synthesizer machbar ist!
Die CD enthält diese Titel:

Titel	Stilrichtung (meine Meinung!)
1. Legends REMIX	Synthipop
2. MSX 6502+	Tekknobeat
3. Giana Sisters	Synthi-Version der Game-Musik!
4. Reactivated	Tekknobeat
5. Soundmonitorboost	Tekkno
6. High Tec Summer	Synthipop
7. Hackers	Tekkno
8. Ninja 1	Synthi-Version der Game-Musik!
9. Adventure	Tekknobeat
10. GENESIS	Trance
11. Finsterwind	Trance
12. The 25th Year	Synthipop
13. Starship arranged	Synthipop

Für mich sind die absoluten Highlights dieser CD die Giana-Sisters Musik, die "Last Ninja Musik", Genesis und Starship arranged". Die anderen Titel können aber auch durchaus gefallen und lassen viel "Know How" erkennen. Die Aufnahmequalität der CD ist durchaus mit der eines Tonstudios gleichzusetzen und trägt mit zum erfreulich positiven Eindruck der CD bei. Wer einmal Computersound in einer gänzlich anderen Art hören möchte ist mit dieser Scheibe sicher gut beraten. Der Preis von 19.95 DM ist durchaus angebracht und sollte für jeden erschwinglich sein. Hier die Bestelladresse:

Byteacces
Domenik Vary
Eleonorastr. 31
45136 Essen

Bericht CEBIT 2000

Hannover ruft zur Cebit und alle kommen hin! Vom 24.2. bis zum 1.3 lief auch dieses Jahr wieder die Weltweit größte Messe für Computer und Elektronik und wie so oft in der letzten Zeit konnte die Cebit sich nicht über mangelnde Besucherzahlen beklagen. Ich war am Sonntag den 27.2. da, und schon um 8 Uhr morgens mußte ich auf einen Park and Ride-Parkplatz ausweichen und mit einem der Shuttle-Busse zum Messegelände bummeln, weil die Parkplätze komplett belegt waren. Aber was soll's, nachdem sich der Bus über die "Messekriechspur" (von Messeschnellweg war bei dem Verkehrschaos wirklich nicht mehr die Rede) bis zum Messegelände durchgekämpft hatte konnte ich mit der Erkundung des gigantischen Messegeländes beginnen. In insgesamt 26 Hallen und 9 Aussenpavillions hatte sich die gesamte Welt der Computertechnologie , Telekommonimation und besonders der Computer - Dienstleistungsbranche versammelt. Es hat mich als Cebit-Neuling schon ein wenig verwundert wieviele kleinere und auch teilweise extrem große Firmen Ihre Brötchen mit Layouts, Buchhaltungssoftware, Systemanpassungen, Industrieprogrammen , Steuer - und Finanzverwaltungen und der gleichen mehr verdienen. Schon auf den ersten Blick war klar zu erkennen, für den Heimanwender war in vielen der Messehallen nichts zu holen. Sicher, die Einblicke in die Welt der Industriemaschinen waren schon recht interessant , aber wer Zuhause seinen PC oder was auch immer stehen hat, braucht mit Sicherheit keinen Plotter der 4*4 Meter große Papierbögen bedrucken kann oder so etwas. Wesentlich interessanter waren da schon die Hersteller von PC's und Zusatzgeräten. So konnte man bei diversen japanischen Herstellern Massenspeicher mit einer Kapazität bis zu einem Terrabyte (1024 Giga-Byte) bewundern, die nicht größer waren als ein Minitower - PC! Andere Firmen hatten alles unternommen um durch aufwendige Stände auf sich aufmerksam zu machen. So konnte man unter anderem ein halbes Dutzend Formel 1 Wagen, 2 Tourenwagen und sogar eine echte Sojous-Raumkapsel bewundern! Ich bin wirklich beeindruckt das die Russen es wagen sich mit so einer kleinen Konservendose ins All zu schiessen und tatsächlich in einem Stück wieder zurückkommen! So setzte ich meinen Rundgang also fort und wurde bald schon ein wenig neidisch auf die Top-Manager, die sich auf dem Messegelände mit kleinen Tretrollern (kein Witz!) flott von einer Halle zur anderen bewegten! Eigentlich gab es auf der Cebit nichts, was es nicht gab! Vom modernen Handy mit direkt-Internet-Zugang bis zum flexiblen Microchip der eigentlich für alle Bereiche einsetzbar sein wird konnte alles bestaunt und vieles auch getestet werden. Natürlich war das Internet das wichtigste Thema auf dieser Cebit. Viele Internet-Provider versuchten Kunden auf sich aufmerksam zu machen und lockten mit Gratis CD-Roms, die bis zu 100 Gratisstunden im Internet versprachen. Ich habe lange nicht alle angebotenen CD's mitgenommen und trotzdem lagen 8 dieser Scheiben in meinen Taschen als ich von der Messe kam. Bei diversen Firmen konnte man auch gratis ein wenig "vor sich hin" surfen und bei allen möglichen Fragen wurde man stehts freundlich behandelt. Ich habe nicht eine Firma gefunden wo man sich nicht die Zeit genommen hätte um meine Fragen zu beantworten.

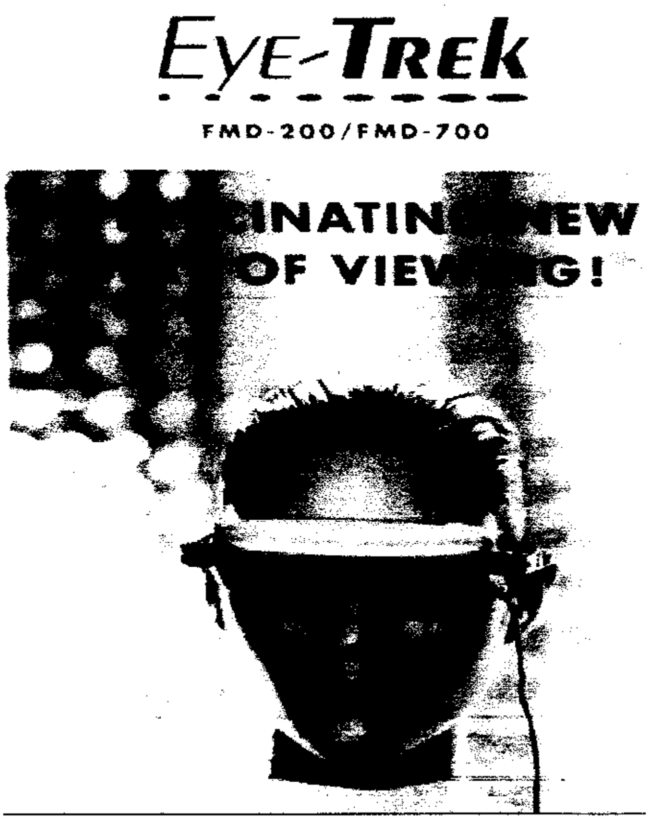
Bericht CEBIT 2000

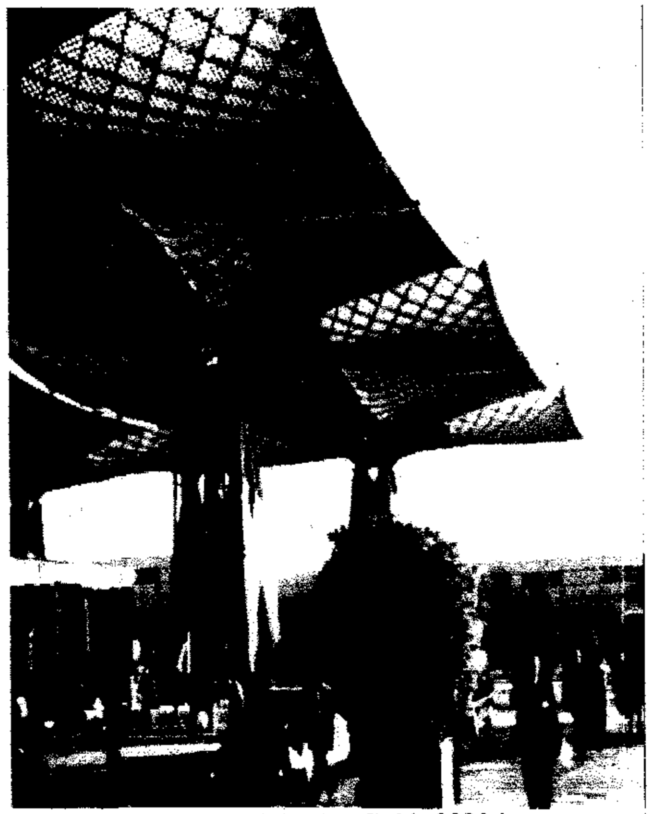
Wie gesagt, es gab unmengen interessanter Entwicklungen zu sehen und auch wenn meine Füsse schon stark am protestieren waren habe ich mir alle Hallen angesehen! Natürlich gab es am Stand von Microsoft , wo alle halbe Stunde eine Vorführung von Windows 2000 lief, ein enormes Gedränge! Auch wenn dieses neue Betriebssystem erst einmal nur für Firmen bestimmt ist wollte doch jeder mal einen Blick auf das neue "Wunderwerk" werfen, um das es im Vorfeld ja schon so viel Gerede gab. Von 63000 Fehlern war da die Rede und von kaum sichtbaren Verbesserungen die den ganzen Aufwand eigentlich nicht Wert seien. Nun, bei solchen "Vorschußlorbeeren" erwartete eigentlich jeder die ein oder andere Panne während der Präsentation, doch der Computer spulte lieb und brav die grafische Präsentation ab, ohne das es zu irgendwelchen Problemen kam. Schon langweilig,gelle! Naja, aber so toll wie behauptet ist das neue Windows auch nicht, also marschierte ich weiter. Ich könnte jetzt etwa 200 Seiten mit den neuesten PC und Internet-Neuigkeiten füllen, aber dies ist für das Atari-Magazin ohne belang, deshalb werde ich Euch ein paar Dinge vorstellen, die auch ohne PC gut auskommen! Bei der Firma TEAC , einem bekannten Hersteller von CD und DVD-Laufwerken gab es auch eine Heim-Copystation für CD's zu bestaunen. Das relativ kleine Gerät mit dem klangvollen Namen "Independence-Day" ist eine 1-1 Copystation mit einem 32-Fach Lese-CD-Rom und einem 8-Fach Brenner, in dem einfach wie bei einem Kassettenrekorder Original-CD und die Leer-CD eingelegt werden. Nach 8 Minuten Brennzeit ist eine 650 MB-CD beschrieben. Wer CD's vervielfälltigen möchte ohne dabei einen PC einzusetzen hat hier eine einfache Lösung für diese Aufgabe gefunden. Einfach heißt aber noch lange nicht billig, rund 1800 DM kostet der Spaß!
Ebenfalls Zukunftstechnologie sind die brandneuen TV-Laserprojektoren, die echtes Kinofeeling nach Hause bringen. Verschiedene Anbieter zeigten unterschiedliche Geräte die im Allgemeinen die Größe eines Sateliten-Receivers hatten und glasklare Bilder in Größen von 120 * 80 oder bis zu 2 Metern auf die Leinwand projezieren konnten. Durch diese Technik lassen sich riesige Fernseher vermeiden, man spart enorm viel Platz und kann trotzdem einen großen Bildschirm nutzen! Auch hier dürfte der Preis ein großes Problem darstellen, denn diese Projektoren lagen zwischen 9000 und 14000 DM, was für einen Fernseher doch eine ganze Menge Geld ist!
Ebenfalls um Fernsehtechnik geht es bei der Firma Olympus, die den meisten sicher durch Foto und Video-Technik ein Begriff ist. Mit dem Eye-Trek kommen wir dem Geschehen näher, denn durch diese TV-Brille kann uns nichts mehr vom Film ablenken! Der Eye-Trek bietet durch Ohrstöpsel hervorragenden Stereosound und das hochauflösende LC-Display läßt die Filme wirklich brilliant aussehen. Als Zusatz ist ein Infrarot-Transmitter erhältlich, der das lästige Kabel unnötig macht. Der Eye-Trek ermöglicht den Anschluß von TV, Video, Satelitenreceivern, Videospielkonsolen, und natürlich würde auch unser Atari gut mit diesem Gerät zusammenarbeiten. Für den PC gibt es eine besondere Version, die neben allen PAL und NTSC-Geräten auch SVGA unterstützt. Ich muß zugeben das mich dieses Gerät stark beeindruckt hat, da besonders das Spielen ohne die geringste Ablenkung eine ganz neue Dimension annimmt. Außerdem ist das Gerät erstaunlich leicht und angenehm zu tragen. Leider konnte man mir noch nichts genaues über den Preis sagen, doch so um die 1200DM sind wohl fällig.

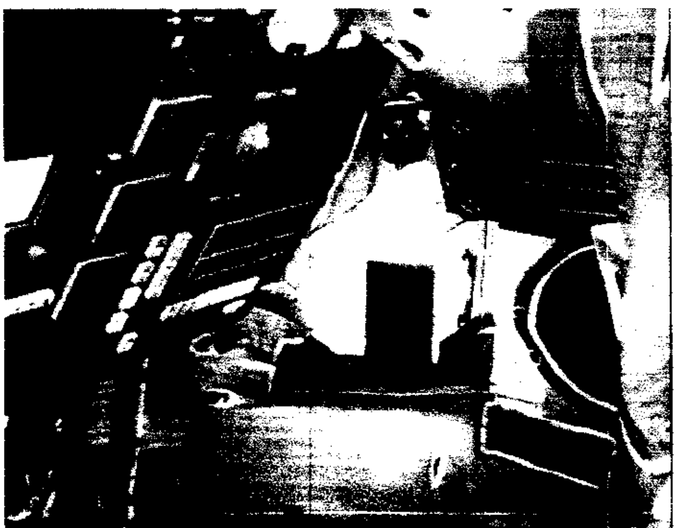
Bericht CEBIT 2000

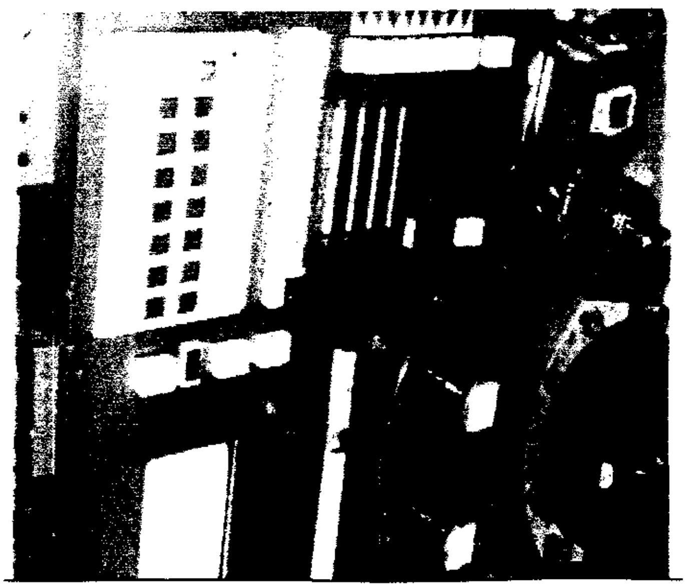
Ich habe natürlich noch viel mehr gesehen und würde gerne noch etwas darüber plaudern, doch dieses Atari-Magazin soll nicht nur mit diesem Messebericht gefüllt werden. Deshalb werde ich an dieser Stelle Schluß machen. Ein Fazit über die Cebit zu ziehen fällt nicht gerade leicht, denn durch die ungeheure Menge an Informationen findet man selbst kaum noch durch. Fest steht, das man auf jeden Fall einmal dagewesen sein muß um wirklich zu begreifen wie weit die moderne Technologie heute schon ist! Mit ein paar Bildern von der Cebit verabschiede ich mich und wünsche Euch noch viel Spaß mit dem Atari-Magazin!

Sascha Röber




Eine Aussenansicht der Cebit 2000 !


So sieht eine Soyous-Kapsel von innen aus! Recht eng!



Kleinanzeigen

Kostenloser Kleinanzeigenmarkt

Verkaufe:
Atari 800 XL, mit Cassettenrekorder XC12 für Turbo und Normalbetrieb, zwei Joysticks, TV-Modulator, dt. Handbuch sowie Netzteil , incl. Porto 45DM.

Atari 600 XL mit Netzteil, dt. Handbuch, Cassettenrekorder CX12 für Normal und Turbobetrieb, zwei Joysticks, TV-Modulator, sowie einer Maus, incl Porto 35DM

Atari 800 XL mit Netzteil, ohne weiteres Zubehör incl. Porto 30DM

Es sind auch Geräte mit gesockelten Bausteinen vorhanden. Alle Geräte sind gereinigt und Funktionsgeprüft.

Software auf Disketten:

Alles Originale mit Verp. und allen Beilagen etc., soweit nicht anders genannt. Preise z.Z. Porto und Verp.
Around the Planet 5DM, Atomit II 3DM, Winter Challenge 9DM, Najemnik 6DM, Najemnik Powrot 6DM ,Aliants the Desperate Battle for Earth; ohne Anleit. und Verp. gegen Portorückerst. Fira Stone 4DM, Zong Classics IV 4DM, Videofilmverwaltung V2.5 3DM, The Black Magic Composer 9DM, Laser Maze 2DM, Rubberball 3DM, Adalmar 4DM, Rocket Repair Man 3DM, Video Ordner XXL 4DM,Fatum 5DM, 2* Screen Dump II je 3DM, Puzzle 2DM Stack up 4DM, Atmas II Assembler 9DM, Diskline 34,41,46 je 1DM, Basil the great Mous Detectiv ohne Anleit. und Verp. gegen Portoerstattung

Module: Tennis 4DM

Cassetten:

Master Chess 3DM, Ninja Master (ohne Einleger) 3DM Chicken Chase 3DM , Video Classics 2DM , One Cue 3DM

Anfragen oder Bestellungen bitte nur mit RP. an:
Ronald Gaschütz, Untere Frauenstr. 17, 36251 Bad Hersfeld.
PS: Tausche auch gegen: Zeitschriften COMPUTERKURS ab Ausgabe Nr. 16 , Zeitschriftenjahrgänge CHIP vor 1985 , oder gegen das Game USAAF, oder Atari 850 Schnittstelleninterface mit Anleitung.
****

Zu verkaufen:
Gebrauchte Atari - Bücher:
Das Atari Buch Band 2 (Happy Computer) 20DM, Spiel und Spaß mit dem Atari 20DM
Das Atari Spiele-Buch für 600XL-800XL 20DM
Das Basic - Trainingsbuch zu Atari(Data Becker) 20DM Peeks und Pokes zu Atari (Data Becker) 20DM , 30 Basic - Programme für den Atari 15DM , Atari XL - XE Tips und Tricks 20DM,Games for your Atari 8DM
Atari 2600 VCS Spiele mit Anleitung und Verpackung je 10DM: Asteroid, Phönix , Space Invaders , Super Breakout, Defender,Missile Command,Decathlon,Dig Dug, Smurf,Galaxian,Pac Man, Real Sports Tennis
Sascha Röber , Bruch 101 49635 Badbergen, Tel. 0171-9254660

Kleinanzeigen

Kostenloser Kleinanzeigenmarkt

Suche Atari 800 XL mit Floppy 1050. Biete bis 100 DM. Fax: 02045/6730 (Mo-Do abends), Peter Pick, Ottenschlag 27, 46244 Bottrop

---

Zu verkaufen:
Datasette XC12 in OVP, Joypads, Video Touch Pads ,in OVP. Tel. 0202/591258, 17 bis 20 Uhr

---

Atari 1040 STF, 4MB RAM,80 MB-HD 2 * FD , alles in "Lighthouse" Gehäuse, Monitor SM 124, Laserdrucker SLM 804, Handyscanner (400 dpi), viel Zubehör und Software , VB 600DM. Tel. 0172/ 8142217

Dauer - Angebot:
Biete Mini-Speedy 1050 mit HSS Copy im ROM. Speedy-System Diskette und ausführlicher Einbauanleitung.
Preis für ABBUC-Mitglieder 49DM
für sonstige 69DM
Bibo-Mon 24K mit Old-OS , DOS und Monitor im ROM sowie ausführlicher Anleitung und Tools.
Preis für ABBUC-Mitglieder 69DM
sonstige 89DM
Erhard Pütz
Albertstr. 13
42897 Remscheid

Suche Questron , Fantasie 1+2, Abraxas Adventure 1,Pooyan Modul ,Castle of Dr. Creep, Cosmic Tunnel, Snookie, Marbel Madness, Atari Smash Hits 1 (mit Neptunes Daughters) Walter Lauer, Hubertushof 1, 66629 Freisen Tel. 06855-1881

Suche Atari 800 XL mit Floppy 1050 und Zubehör bis 100DM. Angebote an diese FAX-Nummer: 02045-6730 (Montag bis Donnerstag abend)

Verkaufe Spiele für Sony-Playstation:
Independence Day 45DM
The Crow - City of ... 50DM
Steel Harbinger 40DM
Primal Rage 50DM
Suikoden 35DM
Clock Tower 50DM
Außerdem Software für C-64, Amiga, C-16+4, Armstrad-Schneider, und MSX ! Listen anfordern! Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen
Tel. 0171-9254660

Wer kann helfen?
Ich suche die Original-Anleitung zur CX85 Zehner-Tastatur (Kopie genügt).
Übernahme der entstehenden Kosten wird Garantiert!
Bitte melden bei:
Dieter Gretzschel
Am Krusenick 13B
12555 Berlin
Tel.: 030 - 65261979

Achtung! Kleinanzeigen für die Ausgabe 2-2000 bitte bis zum 1.7.2000 an diese Adresse schicken:

Sascha Röber
Bruch 101
49635 Badbergen
Kennwort: AM-Kleinanzeigen

Neue Public Domain Software

PD-Ecke

von Sascha Röber

Hallo PD-Fans!

Da ich diesmal ja recht viel Zeit hatte um auf die Suche nach neuen PD's zu gehen habe ich ein paar wirkliche Superknaller für Euch parat, die in keiner auch nur halbwegs brauchbaren Sammlung fehlen sollten. Tja dann, fangen wir am besten doch mal an!

Joe Blade

Ein wirklich nett gemachtes Ballergame in dem man gefangene aus einer feindlichen Festung befreien muß.
Man muß hier jede Menge Gegenstände wie Schlüssel, Munition und Rationen finden und natürlich die Geiseln befreien ohne sie aus versehen über den Haufen zu schießen.
Die Grafik ist ganz nett und erinnert irgendwie an Zeichentrickfilme, der Sound geht auch und Spaß macht's obendrein auch noch, also ein gutes Spiel für lange Abende!
Es sei hier noch erwähnt das die Steuerung erfreulich präziese reagiert, was bei einem Ballerspiel ja schon die halbe Miete ist!

Akte X Slideshow

Hah, die Wahrheit ist irgendwo hier drinnen sagte Mulder und hielt eine 5 1/4 Zoll Disk im Atari DD-Format in die Luft.
Wir brauchen ein Floppy-Laufwerk mit Speedy oder Happy-Erweiterung um an die Daten heranzukommen!
Für Fans der Kultserie ist diese Slightshoq wirklich zu empfehlen, aber auch die anderen können ruhig mal einen Blick in die X-Files werfen, wenn sie halt eine DD-Floppy haben!

Wanted Megademo

Hier haben wir mal wieder eine sehr gute Megademo aus Polen, diesmal von der Gruppe GMG! Die Leute haben wirklich tiieeefff in die Trickkiste gegriffen und faszinieren uns mit flotten Plasmas, bunten Scrollern und viel fetzigem Sound! Eine neue Demo die man nicht verpassen sollte!

Lemmengi

Hier haben wir einen absoluten PD-Megahit! Ich will nicht übertreiben, aber Lemmengi ist für mich eines der besten PD-Games überhaupt und mit Sicherheit die beste Neuerscheinung seit 2 Jahren! Wie schon der Name vermuten läßt handelt es sich bei Lemmengi um einen Lemmings-Clone! Die Grafik ist dabei ausgezeichnet, teilweise sogar besser als bei KE-Soft's "the Brundles", der Sound kommt ebenfalls gut rüber und die über 20 Level bieten viel Abwechslung und sorgen lange Zeit für qualmende Gehirnzellen!
Eigentlich sind alle von Lemmings bekannten Figuren vorhanden. Es gibt Stopper, Bomber, Bohrer, Treppenbauer und vieles mehr. Sie alle müßen richtig eingesetzt werden um zum Schluß möglichst viele Lemminge heil zum Ziel zu führen! Wer stellt sich diesem Spiel?



Pinballs Collection

Wer gerne flippert wird an dieser Disk seine helle Freude haben , denn hier bekommt Ihr gleich 8 Flipper aus dem Pinball Construction - Kit auf einen Streich!
Viele Stunden Spielspaß erwarten Euch mit diesen Flippern:
TNT-Pinball
Starbright Pinball
Stardust-Pinball
Gauntlet Pinball
Straight Pinball
Kball 2
Star 4000
und Moonlove-Pinball
Tja , damit ist der Fipperfan eigentlich für einige Zeit gut versorgt!

Milligreen

Auf der JHV stellte Foundation Two alias Thorsten Butschke,sein neuestes Werk vor, das Weltraumballerspiel Milligreen.In diesem Spiel müssen 2 Spieler in Raumjägern gegeneinander antreten. Der Kampf findet über einer vorbeiscrollenden Stadt statt und wird durch umherfliegende Extras gewürzt , die dem glücklichen Fänger größere Feuerkraft verleihen.Die Grafik des Spiels ist zwar relativ einfach , die Raumjäger recht klein und nicht all zu hübsch gezeichnet und die Steuerung reagiert irgendwie träge , aber es macht trotzdem unheimlich viel Spaß einen Gegner über den Bildschirm zu hetzen. Leider kann man das Duell nur gegen einen Menschen und nicht gegen den Computer spielen, aber wenn man einen Mitspieler gefunden hat ist Milligreen trotz der kleinen Mängel in der Grafik und der Steuerung durchaus ein nettes Spiel bei dem unter anderen auch der flotte Titelsoundgefallen kann!

So, das waren mal wieder die PD-Neuvorstellungen. Bei diesen wirklich guten Titeln bin ich sicher, das für jeden das passende dabei ist.

Sicher ist Euch aufgefallen, das die PD's keine Nummern und Preise bekommen haben. Das liegt an der Umstellung des PD-Gesamtangebots an die PD-World-Versand PD-Liste, die ab sofort auch für das Atari-Magazin gilt. Diese Liste ist gegen Rückporto bei mir erhältlich !

PREISSENKUNG bei PD's

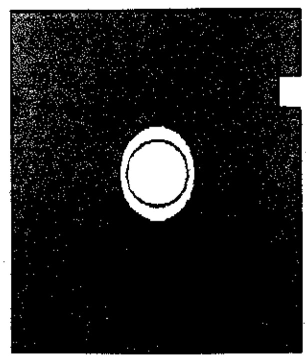
Ab sofort kosten PD-Disketten nur noch 2DM!

PD-Bestellungen schickt Ihr bitte an diese Adresse:

PD-World-Versand
Bruch 101
49635 Badbergen

Oder Ihr bestellt per Telefon unter :
0171/9254660

Sascha Röber



News

Aktuelle Produktinformationen

Spannung - Action - Unterhaltung!

PD-Mag 1/2000

Hey Leute!
Wer hätte das gedacht das wir es doch noch bis ins Jahr 2000 schaffen, ich selbst hatte kaum noch daran geglaubt. In der letzten Zeit hat sich doch noch eine Menge getan und ich bin überzeugt das unser Atari auch noch einige weitere Jahre überstehen kann, wenn alle aktiv am Geschehen mitwirken.
Allen vorran geht auch das PD-Mag wieder mit vollem Schwung ins Rennen und so ist dieses Mag mal wieder bis zum Rand voll mit Infos und wirklich erstklassiger Software die Euch sicher einige Zeit lang in Atem halten wird! Für den Start ins neue Jahrtausend habe ich Euch auch wieder einen bunten PD-Cocktail gemixt der es wirklich in sich hat (mindestens 100%!)

CSM-Editor -	Wie immer ist der Texteditor für Eure Leserbriefe mit auf der Disk!
FL-	Der Fileloader mit dem man fast jedes ML-Programm bequem aus einem Menü heraus laden kann!
Streetfighter II Demo-	Eine wirklich nette Grafik-Demo mit Sound, netten Effekten und vielen Bildern des bekannten Prügelspiels.
Shake Music -	Diese kleine Demo spielt die beiden Sounds aus der bekannten Shake-Demo
Implosion-Demo -	Eine faszinierende Demo mit vielen grafischen Spielereien und tollem Sound die Euch sicher begeistern wird.
TNT-Pinball -	Ein gut gemachter Flipper aus dem Pinball Construction Kit.
Ultratranslator -	Dieses Programm ermöglicht das Laden von Old-OS-Programmen am XL/XE. Es ist hiermit auch möglich ältere Module zu laden!
Milligreen -	Ein flottes Ballergame in dem 2 Spieler versuchen müssen den Gegner abzuschies sen. Das Spiel bietet guten Sound und ist der Sieger des ABBUC-Wettbewerbs Best of Show der JHV 1999!
Wanted Megademo -	Diese Megademo ist mal wieder etwas wirklich tolles, denn hier bekommt Ihr jede Menge unglaublicher Effekte zu sehen! Aber was sabbel ich hier 'rum, schaut doch selber rein! Dies ist erst die erste Seite einer zweiseitigen Demo von der es in der nächsen Ausgabe die Fortsetzung gibt!

Wie Ihr seht habe ich bestimmt nicht zuviel versprochen! Es ist mal wieder für alle etwas dabei und ich bin mir sicher das Euch diese Software auch in der kalten Jahreszeit kräftig einheizen wird!

Sascha Röber

Best. Nr. PDM 1-2000 12DM

New Atari-World Magazin

Bevor ich von Herrn Rätz das Atari-Magazin übernommen habe, war ich eigentlich der Überzeugung das es unser AM nicht mehr gibt! Daher habe ich (auch auf Wunsch vieler PD-Mag Leser) ein eigenes Papier-Magazin auf die Beine gestellt, das den netten Namen "New Atari World" trägt und dessen erste Ausgabe zur JHV 1999 vorgestellt werden konnte. Das NAW ist ein komplett eigenständiges Magazin das sich natürlich mit allen Themen rund um den kleinen Atari befaßt. Es kommt alle drei Monate heraus, daher ist inzwischen auch schon die zweite Ausgabe draußen und Anfang Mai wird Heft Nr.3 folgen. Uhrsprünglich war das NAW als Ersatz für das Atari-Magazin gedacht, aber von der Machart her erinnert es ein wenig mehr an ein gedrucktes PD-Mag, auch wenn die Texte natürlich anders sind. Das Magazin ist pro Heft etwa 36-38 Din A4 Seiten stark und besitzt immer eine PD-Disk mit den besten PD-Programmen die gerade aktuell sind. Im Magazin selbst findet Ihr neben den News natürlich Softwaretests, Spieletips, aktuelle Messeberichte, Tests diverser Atari-Bücher, das Leserforum, die Vorstellung des neuesten PD-Mags, Infos zu besonders guten PD-Programmen, Wettbewerbe, den VCS Corner, Listings und vieles mehr!
Leider sind die Tage des NAW schon gezählt, denn wenn im Februar 2001 das Atari-Magazin Abo 2001 abgeschlossen wird, werden NAW und AM zu einer etwa 50 Seiten starken Zeitschrift verschmelzen. Trotzdem ist das NAW bis dahin eine ideale Ergänzung zum Atari-Magazin, da hierdurch die Wartezeit bis zur neuen Ausgabe gut überbrückt wird und alle News wirklich aktuell zu Euch kommen!
Wer immer auf der Höhe des Geschehens sein möchte kommt um dieses wirklich informative Magazin nicht herum.
Bisher erschienen:
New Atari World Band 1+2
Best. Nr. NAW 1 - 12.50DM
Best. Nr. NAW 2 - 12.50DM

Für das Jahr 2000 könnt Ihr das NAW auch im ABO bekommen! Der Vorzugspreis für die Hefte 2-5 Beträgt 50DM! Das NAW kommt dann immer pünktlich zu Euch nach Hause!
Bestellungen bitte an:
PD-World-Versand
Sascha Röber
Bruch 101
49635 Badbergen

Hint Hunt Books 1+2

Wer kennt nicht das Problem, da ist man so weit in einem Spiel vorrangekommen und dann bleibt man immer an ein und der selben Stelle hängen. Hier ist dann guter Rat teuer, es sei denn man hat das Hint Hunt Book, denn im ersten Band findet Ihr 20 Seiten voller Tips, Levelcodes, Adventurelösungen und Freezerpokes für fast 250 Spiele!
In Band 2 haben wir noch einen drauf gesetzt, denn dieser Band ist noch 10 Seiten stärker als der Vorgänger und besitzt daher noch mehr Tips und 15 Komplettlösungen zu kniffeligen Adventures!
Ab sofort sind beide Bände wieder lieferbar, und das zum Superpreis von je nur 10DM!
Best. Nr. HH1+2 je 10DM
Sonderpreis: Band 1+2 im Kombipack nur 16DM!

Disk-Line Nr.56

Hallo ATARI-Freunde, auch in den vergangenen Monaten hat sich wieder einiges an Software angesammelt , das sich nun voller Stolz in dieser Ausgabe präsentiert sehen will! Den Anfang macht die sehr gute Sound-Demo BRISTLY HEDGEHOG , die nebenbei auch ein paar schöne Grafikeffekte im Auswahlmenü bieten kann. Falls einige Leute durch die Adventure-Serie von Michael Berg selbst Lust haben , ein kleines Textadventure zu schreiben , kann unser ADVENTURE-GENERATOR dabei eine gute Hilfe sein. Zwar muß man die Handlung immer noch dazu programmieren, aber ansonsten nimmt einem das Programm sehr viel ab und vereinfacht die Programmierung dadurch wesentlich. Ein Geschicklichkeitsspiel der besonderen Art ist dagegen MR. FISH, hier geht es darum , kleine Fischkinder aus den Klauen von gemeinen Riesenmuscheln zu befreien. Noch bunter wird es dann mit dem 4. Teil von Raimund Altmayers DISK-LINE Viewer, wo wieder 2 nette Bilder zu bestaunen sind,und zu guter Letzt sind da noch HP7 und alle anderen neuen Dateien zu der interessanten Adventure-Serie von Michael Berg! Also wer sich diesen Grafik und Akustikschmaus nicht entgehen lassen will, der sollte unbedingt zugreifen, aber auch die Spiele- und Anwenderfans kommen nicht zu kurz! Also dann ran!!!

Achtung! Noch immer ist keine einzige Einsendung von Euch eingetroffen. Es wäre toll wenn sich dies in Zukunft wieder etwas ändern würde, beachtet hierzu bitte auch den aktuellen Porgrammierwettbewerb des ATARI-magazins! Jeder Beitrag ist hoch willkommen!!

Thorsten Helbing

Best. Nr. DL 56 10DM

PD-Mag Nr.3/1998

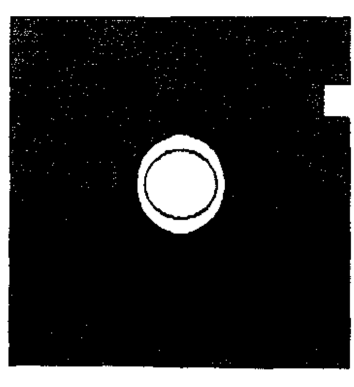
Die dritte Runde ist eingeläutet. Mit zwei Disketten rüstet sich das PD-Mag erneut zum Kampf für interessante Nachrichten und spaßige PD-Software aller Art. Die zahlreichen Fans dieses erfolgreichen Magazins können auch mit dieser Ausgabe wieder gespannt mitverfolgen, wie Sascha Röber als erfolgreicher Herausgeber seine Texte und Programme ins Rampenlicht schickt und was sie dabei zu bieten haben.
Hat man also die Diskette frisch gebootet und das Intro im Auswahlmenü angewählt, gibt es nach einiger Zeit eins mit einem großen grünen Balken als Überschrift zu sehen. Im restlichen Bildschirmbereich fliegen Sterne vorbei und außerdem ist noch eine flotte Musik zu hören.Der vor den Sternen erscheinende Infotext ist allerdings recht kurz ausgefallen,denn er weißt darauf hin, dass es viel Text im Magazin gibt und das Intro deshalb ziemlich klein ausfallen mußte. Dennoch ist es ein ganz gut gelungenes, dass man sich ruhig mal eine Weile ansehen kann, denn der Sternenflug, obwohl nicht mehr neu, gehörte einst zu den Tricks, die das größte Erstaunen vervorriefen und daher zu einem echten Demoklassiker wurden. Um das Intro zu verlassen, muss man allerdings ganz neu booten, eine andere Möglichkeit gibt es nicht.
Das Vorwort präsentiert sich mit der alten Melodie (Sascha, könntest Du wie früher mal wieder eine andere Platte auflegen?), dafür aber mit umso neuen Infos. Sascha schreibt hier, trotz der Sommerflaute im 8-Bit Bereich konnten wieder eine Menge interessanter Texte zusammengetragen werden, außerdem hält er bei den Programmen der Ausgabe einige PD-Knüller bereit und bittet die Leser darum, die Werbetrommel zu rühren, denn da das TOP-Magazin nicht mehr existiert, vermutet er, daß es noch einige ehemalige Leser gibt, die vom PD-Mag nichts wissen und sich vielleicht dafür interessieren könnten.Schließlich wäre sowas

ja auch ein Beitrag um die 8-Bit Gemeinde zu stärken, was ja gerade in diesen Zeiten besonders wichtig ist.
Nach dem Vorwort kommt wie gewohnt das große Menü und hier steht gleich in der oberen Zeile, daß ein Koala-Bild vorhanden ist. Drückt man START, hat man gleich eine nett gezeichnete Darstellung eines großen LKWs vor sich, auf den gerade mit einem Kran eine Diskette des PD-Mags "verladen" wird. Einziges Manko dieses Bildes ist seine Schlichtheit an Farben, es ist bis auf die grüne Wiese nur Schwarz-Weiß. Ansonsten aber kann man nicht nur viel Mühe dahinter erkennen, es ist auch eine recht pfiffige Idee.
Etwas seltsamer ist der Text der Rubrik "ATARI-Neues", denn hier könnte man meinen, daß Sascha ein kleiner Schnitzer unterlaufen ist. Wenn man den Text nämlich durchliest, bekommt man unwillkürlich den Eindruck, die Nachrichten sind schon etwas angestaubt, und nicht lange danach sieht man auch, waurm: Sie sind im Januar/Februar 1998 geschrieben worden, mittlerweile haben wir August!
(Anmerkung der Redaktion: Lieber Thorsten, es stimmt schon das diese News beim erscheinen des PD-Mags nicht mehr besonders Neu waren, aber es war nicht mein Fehler, denn als ich dieses Magazin seinerzeit fertiggestellt habe waren die News noch "frisch"! Leider hat sich das Erscheinen des ATARI-Magazins dann aber um ein halbes Jahr verzögert und ebenso lange hat dann dieses PD-Mag bei Power per Post gelegen und wurde erst dann mit den AM zusammen verschickt. Da ich aber ab sofort beide Magazine herausgebe wird so etwas nicht wieder vorkommen, ab sofort sind wir wieder pünktlich! Ach ja, im nächsten PD-Mag haben wir auch eine andere Musik, hoffentlich gefällt sie Euch! Sascha Röber)

Gehen wir gleich weiter zur Rubrik "Intern". Neben den immer vorhandenen Adressen (wo diesmal ein Händler dazukam, Armin Stürmer aber gestrichen wurde) und dem Impressum befindet sich "Rat und Tat", und hier gibt es wesentlich neueres zu lesen: So weist Sascha zu Anfang kurz auf einen Extratext zum Monitorkabelselbstbau hin und schreibt, zum Thema Ausdrucken in Farbe mit dem XL-XE hat ihn ein Leser angerufen, wer da Hilfe braucht, soll sich bei diesem melden. Außerdem fragt Sascha selbst nochmal, wer vielleicht weiß, wie man die Amiga und Atari ST Computer miteinander verbindet oder den XL mit dem Amiga. Wer hier Informationen oder so etwas schon selbst probiert hat, sollte sich mit ihm in Verbindung setzen.
Im Basic-Kurs schreibt diesmal Markus Dangel, und zwar über seine Grafikroutine aus einem seiner Intros. Diese ist sehr genau geschrieben, hier gibt es also auch für alte Hasen etwas zu lernen. In den Clubinfos geht Sascha auf das große Interesse am Hint-Hunt-Buch ein, daß außerdem der Hardware-Bestand vergrößert wurde und der Lackierservice wieder Termine frei hat (dau noch welche Farben es gibt und was es kostet). Danach informiert Andreas Magenheimer, wie man die XF551 zur XF351 (also mit einem 3.5"-Laufwerk) umbaut (hier frage ich mich allerdings , was das mit den Clubinfos zu tun hat, sowas wäre bei der Rubrik "Rat und Tat" oder Tips passender gewesen), und schließlich schreibt auch noch ein Mitglied der ARGS, wie das Treffen im April verlaufen ist).
Der Wettbewerbs-Text gibt nur bekannt, daß der Grafik-Wettbewerb verlängert wird, da noch nicht genug Einsendungen gekommen sind. Offenbar wurde Sascha hier aber mal wieder von seinen Lesern überrascht, denn kurz bevor er seine Diskette an den Verlag Rätz losschickte, kamen noch zwei Bilder an. Man sieht: Kommt Zeit, kommt Rat... oder manchmal auch Bilder!
Es bleibt noch der Workshop als letzter Text übrig, und hier

beschreibt Sascha, wie man den Datenrekorder für die Kassetten pflegt.Nun kann man sich den Hardwaretest vornehmen. Hier hat Sascha den Monitor AMIGA 1084S geprüft und für gut befunden. Laut seiner Aussage wird er immernoch produziert, hat dafür jedoch auch einen recht hohen Preis.
Das Forum glänzt mit einen großen Anteil an Leserbriefen. Wie versprochen schildert Sascha im Special auch, wie man sich ein Monitorkabel selber löten kann und auch bei den Kleinanzeigen gibt es viel zu lesen. Also ist das Forum diesmal wirklich eine rundherum gut gefüllte Rubrik.
Ebenso gefült sind auch die Softwaretests. Das fängt an beim kommerziellen Spiel (Around the Planet, ein Lauf und Hüpfspiel), geht weiter über den Megahit (ACE OF THE ACES,einem Luftkampfspiel) und dem Oldie ZIELPUNKT NULL GRAD NORD (ein Grafikadventure, das Saschas Erfahrung nach aber eine lieblose Grafik und einen noch schlechteren Parser haben und so eine reine Katastrophe sein soll) , dem Anwenderprogramm VISICALC (Tabellenkalkulation) und zu den PD-News (ein Bericht über die Lazy-Finger Disketten, die seit einiger Zeit beim Verlag Rätz PD sind).Bei den Top-Ten hat sich dagegen nicht viel getan, da es nur zwei Einsendungen dazu gab. Ebenso gibt es wenig Neues bei Soft Hunt zu lesen und bei den Tips stehen auch wie gewohnt einige Freezerpokes und allgemeine Tips zum schnelleren Weiterkommen in Spielen.
Als Buchtip gibt es in der "Outside"-Rubrik diesmal etwas über einen weltbekannten Entdecker zu lesen, es hat nämlich den Titel "Indiana Jones und das Erbe von Avalon". Der Filmtip beschreibt einen Horrorstreifen und der VCS-Corner stellt das Spiel "Mario Bros" vor, welches allerdings schlecht auf dieses System umgesetzt sein soll.
Zuletzt bleiben da noch die Programme dieser Ausgabe, die auf ihr Erscheinen warten.
Und hier hat Sascha wirklich richtig geklotzt, es sind tatsächlich sehr viele: Mit RESET MASCHINE soll man auch von geschützter Software Sicherheitskopien machen können, das Programm KOALA 1020 druckt Bilder im Maltafel-Format auf dem Plotter 1020 aus, die TAT3-Demo zeigt wieder technische Raffinessen des XL-XE mit Grafik und Sound , das Spiel SLOTMACHINE stellt einen Spielautomaten in Basic dar (und war der Vorläufer von MIKE'S SLOTMACHINE vom AMC), dagegen ist Fireball ein interessanter Flipper in Graphics 8, wogegen THE FLINTSTONES ein Lauf- und Hüpfspiel mit Fred Feuerstein & Co. ist, ALPHA SHIELD ein Weltall-Actionspiel(in dem man eine Raumbasis attackieren muß), LASTSTAR ebenfalls ein Weltallspiel (hier muß man allerdings Untertassen abschießen), THE WARSAW ROBBO ein Labyrinth-Actionspiel, DESTINATION UNKNOWN ebenfalls ein Labyrinth-Actionspiel (nur in einer moderneren Version) und PIPELINE ein Geschicklichkeits- und Strategiespiel mit Zeitdruck.
Fazit: Der Knüller dieses PD-Mags sind wahrlich seine Programme, eine solch aufregende Zusammenstellung hat es selten gegeben. Da kann man auch mal über die überalterten Nachrichten hinwegsehen, zumal Sascha ja noch eine Menge anderer, interessanter Texte dazugefügt hat. So kommt auch bei dieser Ausgabe Spaß und Spannung auf keinen Fall zu kurz , und wer PD's und einen tiefen Einblick in die XL-XE Welt mag, dem kann sie nur wärmstens empfohlen werden!

Thorsten Helbing



Trouble with the Bobble

Rubberball und Starball sind Spiele die den meisten von Euch sicher bekannt sind. Nun, das Spielprinzip einen Gummiball durch ein Labyrinth voller spitzer Mauervorsprünge und anderer Gefahren zu steuern wurde auch in einem PD-Game umgesetzt! In Trouble with the Bobble haben wir allerdings keinen hüpfenden Gummiball der auf die Steuerung durch den Stick reagiert, sondern eine viel empfindlichere Seifenblase die bei der kleinsten Berührung mit einem Hindernis platzt. Hindernisse gibt es in den einzelnen Leveln genug, doch das größte Problem stellt zunächst mal die sehr eigenwillige Steuerung dar.
Mittels eines Cursorpfeiles wird die Blase durch den Schacht bewegt, dabei muß man mit den Cursor erst die gewünschte Richtung auswählen und mit Feuer dampft unsere Blase dann nach oben, unten oder wo man sie halt hinhaben möchte. Hat man die Steuerung langsam im Griff kann man sich Gedanken um das sehr knappe Zeitlimit pro Level machen und wenn man dann lange genug geübt hat ist der erste Level auch zu schaffen (im Unterschied zum Polenspiel Starball, da hat es bisher noch keiner geschafft!).
Die Grafik ist sehr schlicht, einfache Mauern mit einigen Zacken und fast alles schwarzweiß, aber da man mit der Blase genug zu tun hat fällt dies garnicht so auf. Die Titelmelodie ist noch ganz nett, die FX allerdings recht flau und die Motivation leidet doch sehr unter dieser (Zensiert) Steuerung, die den ein- oder anderen Wutausbruch auslösen kann!
Fazit: Wenn die Blase besser zu steuern, die Grafik etwas farbenfroher und die FX nicht so trist wären hätte Trouble with the Bobble ein sehr gutes Spiel werden können, so ist's halt nur mittelmassig!

Grafik	6
Sound	5
Motivation	5
Gesamt	5

Centipede

Wer kennt nicht das Kult-Spiel Centipede, in dem man mit einem Geschütz auf Wurmjagd geht. In diesem 2D Shooter kommt ein Gliederwurm vom oberen Bildschirmrand angedüst und schlängelt sich durch wild herunstehende Pilze nach unten auf unser Geschütz zu. Wird der Wurm angeschossen spaltete er sich in 2 Teile auf und das getroffene Glied wird ebenfalls zum Pilz.
Als Gegner gibt es aber auch noch Spinnen, Pilzbomben die auf Ihrem Weg von oben nach unten ganze Reihen Pilze wachsen lassen und bunte Wusels, die viele Punkte bringen. Natürlich gilt es , sich nicht von einem dieser Dinger treffen zu lassen, sonst ist ein Bildschirmleben futsch. Centipede ist ein wirklich hektisches Actionspiel mit guter Grafik, tollen Sound FX und einer sehr genauen Steuerung das den Spieler lange Zeit an den Bildschirm fesselt. Centipede ist für mich eines der besten Atari-Games das wirlich in keiner Sammlung fehlen darf!
Darüber hinaus ist Centipede eines der wenigen Spiele, die mit einem Trackball zu steuern sind. Schade das nur so wenige Spiele auf dieses wunderbare Stück Hardware zurückgreifen.

Grafik	7
Sound	7
Motivation	10
Gesamt	8

Künstliche Intelligenz, Teil 4 by Sacha Hofer

Ich freue mich ganz besonders , dass ich auch im Jahr 2000 für das AM schreiben darf. Fast habe ich an eine weitere Ausgabe des Magazins nicht mehr geglaubt. Ich möchte in dieser Ausgabe das Thema KI in Computerspielen ansprechen.

0. Einleitung

Nun ja, viele Spiele haben nicht den Ruf, Fair zu spielen. Der Computer bedient sich oft unfairen Methoden , um gegen den Spieler bestehen zu können. Andere scheinen schlicht unschlagbar zu sein und besiegen den Spieler beim kleinsten Fehler. Auf der anderen Seite gibt es viele Spiele , die keine KI benutzen. In diesem Fall verhalten sich die Gegner oft nach vordefinierten Mustern und können dem Spieler kaum eine langfristige Motivation garantieren. Spiele ohne KI sind natürlich sehr einfach zu programmieren. Weiterhin ist es eben nicht einfach , gute und zugleich faire Gegner zu programmieren. So müssen wir leider nur zu oft feststellen, dass sich einige Programmierer die Sache sehr einfach gemacht haben und ein im Prinzip gutes Spiel durch mangelnde KI unspielbar bzw. schnell langweilig wird und in der Versenkung verschwindet.
Da die Spielelandschaft sehr verschieden ist und sich die Spielgenre doch sehr unterscheiden , sind natürlich auch die Anforderungen an die KI unterschiedlich. Offensichtlich benötigen Spielfiguren , die als dumme Zielscheiben in einem Spiel vorkommen kaum eine ausgeklügelte KI wie z. B. ein Schachprogramm. Sobald jedoch nicht mehr nur dumme Gegner gefragt sind, sieht die Situation sehr schnell sehr Komplex aus. Diese Komplexität steigert sich rasant sobald andere Anforderungen gestellt werden. Eine einzelne Spielfigur zu programmieren sieht vielleicht auf den ersten Blick nicht besonders kompliziert aus. Muss man aber z. B. eine ganze Fussballmanschaft programmieren , die mehr oder weniger auch noch gut zusammenspielen soll , sieht es schnell nicht mehr so rosig aus. Wie man nun vorgehen kann und welche Einschränkungen man beachten muss sollen die nächsten Abschnitte in diesem Artikel erläutern. Als einfaches Beispiel wird uns das bekannte Spiel TIC TAC TOE dienen. In diesem Spiel kann zwar niemand gewinnen , falls keine Fehler begangen werden , als einfache Illustration von komplexen Prozessen ist es jedoch ideal. Jeder kann sich etwas darunter vorstellen und die Spielregeln sind weitgehend bekannt. Weiterhin können die beschriebenen Methoden ohne weiteres an komplexere Spielemuster angepasst werden.

1. Wir brauchen eine Datenstruktur

Eine geeignete Datenstruktur kann sehr viele Probleme im voraus verhindern. Am besten eignen sich Strukturen , die durch wenige Handgriffe erweitert werden können , falls es notwendig wird. Viele Ideen oder Einschränkungen zeigen sich oft viel später während der Programmierung oder (schlimmer) beim Beta-Test. Nachträgliche Änderungen sind meistens danach nicht mehr ohne grösseren Aufwand möglich. Für unser TIC TAC TOE Spiel benötigen wir eine Datenstruktur , bei der wir möglichst rasch gute Spielzüge evaluieren können.

Dabei möchten wir eine Lösung wählen, die bei einer zufälligen Spielsituation eine möglichst optimale Lösung bietet. Eine interessante Lösung bietet die Baumförmige Datenstruktur an. In Abb. 1 sehen wir als Wurzel (oben) das Leere Spielfeld. Wir nehmen nun an , dass der erste Spielzug vom Spieler getätigt wird. Alle Kanten von der Wurzel stellen nun mögliche Kombinationen dar. Eine von diesen wird der Spieler auswählen. Die zweite Ebene zeigt mögliche Spielzüge des Computers. Beobachten wir nun diesen Baum. Wir bemerken , dass ein Spiel nichts anderes als einen Pfad durch den Baum darstellt. Die verschiedenen Tiefen (oder Ebenen) im Baum stellen alternierend die Zugmöglichkeiten des Spielers (Ebene 1, 3, 5, ...) sowie die Möglichkeiten des Computers (Ebene 2, 4, 6,...) dar. Technisch gesehen können die Knoten mit einem simplen Record (Array mit verschiedenen Feldern) dargestellt werden , wobei jeweils ein Knoten auf seine möglichen Nachfolger zeigt.

2. Kompromisse und Optimierungen sind gefragt

Offensichtlich möchten wir nicht den ganzen Baum generieren und im Speicher ablegen. Schon bei unserem TIC TAC TOE Beispiel würde der Baum recht komplex werden und eine unnötige Menge an Speicher benötigen. Mit weit komplexeren Spielen bewegen wir uns ins Uferlose. Eine erste Möglichkeit besteht darin , mit der Hilfe von Symmetrien zu arbeiten. In unserem Beispiel gibt es viele Spielsituationen, die Symmetrisch sind. Im generellen müssen wir uns aber fragen, was wir überhaupt in einer bestimmten Spielsituation benötigen. Wie schon im ersten Kapitel bemerkt , bildet ein möglicher Pfad durch den Baum ein komplettes Spiel ab. Alle anderen Spielsituationen werden nicht erreicht und werden im Prinzip auch nicht benötigt. Den ganzen Pfad zu besitzen bietet eine interessante Analysemöglichkeit, wird aber auch nicht wirklich benötigt. Bei einem Spielzug gibt es eine ganz bestimmte Situation , die wir auch als "ist-Zustand" definieren können. Von diesem Zustand ausgehend muss nun der Computer eine möglichst optimale Antwort geben. Wenn wir diesen Zustand nun als Wurzel definieren, können wir sehr schnell mit Hilfe unserer Datenstruktur alle möglichen Spielzüge generieren. Wie können wir aberaus unserem Baum einen guten Spielzug wählen? Es genügt offensichtlich nicht, nur die Möglichkeiten des Computers zu kennen. Um einen Spielzug zu wählen müssen wir auch die mögliche Reaktion des Spielers analysieren. In unserem Fall heißt das , dass der Computer mögliche Spielzüge analysieren muß. Am einfachsten kann er das , wenn er über die Baumstruktur eine weitere Ebene aller Möglichkeiten aufbaut. Mit der Hilfe einer Bewertungsfunktion wird den möglichen Pfaden ein Gewicht zugewiesen. Der beste Spielzug wird typischerweise mit der Hilfe einer Suchfunktion gewählt. Ein bekannter Vertreter davon ist die Minimax-Suche. Eine einfache Bewertungsfunktion in unserem TIC TAC TOE Beispiel könnte folgendermassen aussehen: Bf=(Anzahl Spalten , Zeilen und Diagonalen, die der Computer noch vollständig einnehmen kann). Abb. 2 zeigt als Wurzel die aktuelle Spielsituation nachdem der Spieler einen Zug gewählt hat. Der Computer wählt nun seinen Zug aus allen Möglichkeiten folgendermassen aus: Wir weisen zuerst allen möglichen nachfolgenden Spielerzügen (Knoten) mit unserer Bewertungsfunktion einen Wert zu. Nun weisen wir jedem Knoten , der einen möglichen Zug des Computers darstellt , den minimalen Wert zu , der in den nachfolgenden Knoten berechnet wurde. Der Computer wählt nun den Knoten aus , der den höchsten Wert besitzt.

Um eine Gewinn- oder Verlustsituation sofort zu erkennen definieren wir ein Flag , dass auf "Win" gesetzt wird , falls wir gewinnen können und auf "loss" , falls wir (fast) sicher verlieren. Im Beispiel aus Abb. 2 würden wir wohl die 4te Möglichkeit wählen, da wir gewinnen können. Wie die Min-Werte jedoch zeigen , muß eine solche Strategie nicht immer zum Erfolg führen (vor allem , wenn wir doch nicht gewinnen sollten).

3. Fair soll es sein
Unfair spielen ist auch für Computerspiele eine Todsünde. Nichts frustriert einen Spieler mehr als offensichtlich übers Ohr gehauen zu werden. Vor allem sollte man nie denken , dass ein Spieler die Mogeleien nicht bemerkt. Aus diesem Grund sollte die KI auf jeden Fall einer von Anfang an fairen Strategie folgen. Die KI wird oft mit 2 Punkten konfrontiert. Einerseits erleben wir Situationen , wo die KI offensichtlich sehr schwach ist. Vor allem bei Strategiespielen müssen wir oft beobachten , wie verschiedene computergesteuerte Einheiten eher zufällig oder unlogisch reagieren. Bei diesen Situationen fallen Mogeleien besonders auf, die diese Schwächen kompensieren sollen. Auf der anderen Seite haben wir Spiele, die absolut perfekt (zu genau) auf bestimmte Situationen reagieren.Zum Beispiel bei Kampfflugsimulationen , wo der computergesteuerte Gegner nie daneben schießt. Hierzu möchte ich Lawrence Holland zitieren , der für Lucasart erfolgreiche Simulationen wie "Battlehawks" und "X-Wing" geschrieben hat.Lawrence sagte in einem Interview aus dem Jahre 1990 zu seinem Klassiker "Their finest hour" : "Die größte Schwierigkeit war, den computergesteuerten Piloten das "danebenschießen" beizubringen. In den ersten Versionen des Spiels haben sie immer zu genau getroffen , was völlig unrealistisch war. Fazit: Die goldene Mitte zu finden ist alles andere als einfach, aber je näher dieses Ziel erreicht wird, um so besser wird das Spiel sein.

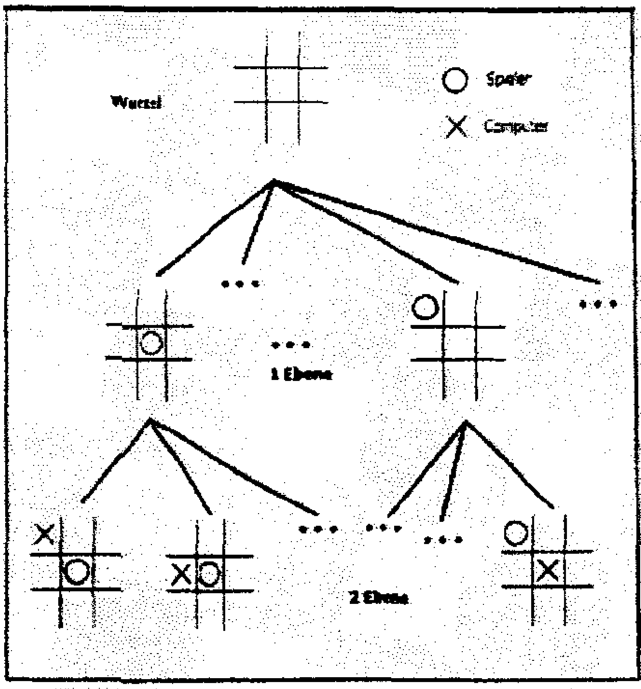
4. Schwierigkeitsstufen soll es haben
Ziel dabei ist es , sowohl Neulingen als auch Profis ein Spiel zu bieten , da langfristig motiviert. Aber wie können Schwierigkeitsstufen erzeugt werden? Betrachten wir einmal den Baum, den wir für unser TIC TAC TOE Spiel definiert haben. Wir haben gesagt , daß der nächste Spielzug des Computers mit der Hilfe einer Bewertungsfunktion gewählt werden kann. Es fällt auf, daß diese Funktion immer genauer wird (z. B. mehrere Minimax nacheinander kombiniert) , wenn wir den Baum weiter nach unten aufbauen. Diese Eigenschaft verhilft uns auf eine einfache Art, zu verschiedenen Schwierigkeitsstufen zu kommen. Eine höhere Stufe wird einen größeren Baum aufbauen und darf weiter " in die Zukunft " sehen als eine tiefere Schwierigkeitsstufe. In der Realität muß die Bewertungsfunktion jedoch flexibler gewählt werden. Bei komplexen Spielen wie Schach genügt es nicht, einfach tausende Knoten zu expandieren. Vor allem dürfen wir bei einer möglichen Bewertungssituation folgendes nie vergessen: hätten wir einige Stufen weiter expandiert, kann es durchaus passieren , daß der momentan beste Zug im Nachhinein eine schlechte Wahl ist. Zum Glück sind nicht alle Spiele so komplex wie Schach. Oft begrenzen aber Speicherplatz und Rechenkapazität eine größere Expansion des Baums. Um so wichtiger ist es , eine aussagekräftige Bewertungsfunktion zu wählen.

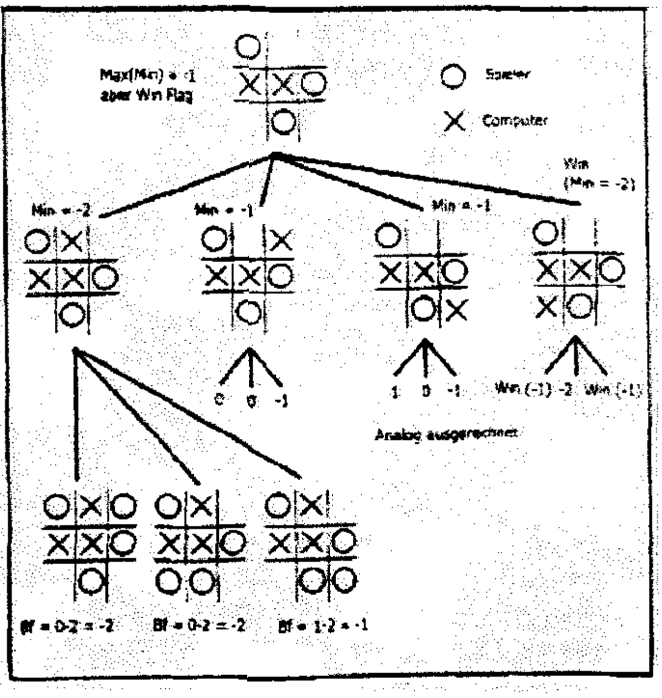
5. Auf den Spieler achten, Fehler machen
Etwas haben wir bisher nicht beachtet. Es liegt auf der Hand, daß ein menschlicher Spieler Fehler machen kann. Die KI sollte auch diese Möglichkeit beachten. Auch hie können wir die bewertungsfunktion benutzen. Nehmen wir einmal an, daß der Computer keinen Siegeszug mehr wählen kann wenn der Spieler sei Spiel perfekt zu Ende spielt. In diesem Fall bleibt uns nur die Möglichkeit , Spielzüge auszuwählen, die bei einem Fehler des Spielers den Computer wieder ins Spiel bringen.- Prinzipiell gilt daher: Wähle den Zug, der bei einem Spielerfehler zum Sieg führen kann.
Eine gute KI sollte durchaus auch einmal einen Fehler machen dürfen. Wir können dadurch gleich 2 Vorteile gewinnen: a) Der Spieler hat nicht das Gefühl vor einem unfehlbaren Gegner zu sitzen und b) Unerwartete Situationen und neue Spielmöglichkeiten können durchaus positiv auf das Spielgeschehen wirken. Vor allem können wir einen möglichen linearen Spielverlauf verhindern. Wie können wir aber Fehler machen? Triviale und dumme Fehler bringen uns nicht weiter. Die einfachste Lösung ist... nicht die beste, aber eine gute Lösung zu wählen.

6.Aussichten
Im Rahmen dieses Artikels ist es klar zuviel, alles auf einmal im Detail zu beschreiben. Ich hoffeaber, daß ich einen kleinen Einblick in die Thematik geben konnte. Falls es ein weiteres AM geben wird, werde ich sicher auch wieder vertreten sein und einige der beschriebenen Themen genauer behandeln. Wer mich gerne kontaktieren möchte, kann am besten eine Email an whitedelta@yahoo.com schicken. Sonst bin ich sicher auf den verschiedenen Atari-Messen anzutreffen. Es grüßt ganz herzlich

Euer Sacha Hofer

Postadresse: Sacha Hofer
Laubeggstraße 141
3006 Bern, Schweiz





Adventure-Corner:
...Ruhe ... ein tiefes Seufzen... Urgewalten erschüttern die Bäume vor dem Gebäude - kein Gewitter - noch nicht...
Dieses Szenario schildert nicht nur die "Ruhe vor dem Sturm"-oder das "Angespanntsein vor dem Ausbruch" - nein, es beschreibt auch die Tatsache , mit welcher Ehrfurcht wir alle wieder mal an (SPEZIELL) diese Ausgabe des ATARI-magazins treten - mit einem leichten Schauer , mit einer "schweißabwischenden" Handbewegung. Ja, es ist tatsächlich geschehen - wir übertreten die Grenze zum Jahr 2000 MIT dem ATARI-magazin... Und wenn auch nach einem Sturm oft die (erneute) Ruhe folgt - oftmals die letzte, endgültige - so ist es doch die Tatsache des JETZT, des HIER, des momentanen SEIN, die uns in diesem Toben begleitet und uns daran erinnert, das wir noch einmal etwas bewegt haben... (Wie auch James T. Kirk in "Treffen der Generationen"). Nun, auch wir sind mittlerweile mehrere Generationen...
Mit dieser Einleitung und einem Grinsen lade ich erneut - herzlich - zur Adventure-Corner ein, heute zur 9.ten Ausgabe. Lehnt Euch zurück und lest von den Greultaten die "Im Land des Schreckens" für Euch von mir erdacht wurden. Heute werden die letzten Geheimnisse des Spiels gelöst... Die Programmteile sind - wie auch schon vorher - auf der Diskline zu finden.

4.6 Aktionen...
Das ist etwas ganz besonderes: Nämlich der Faktor "Unvorhersehbares", sozusagen die Regieanweisung des Adventure-Produzenten. WAS geschieht zu WELCHER Zeit an WELCHEM Ort??? Nun, genau das klären folgende Zeilen, die für einen "nichtlinearen" Handlungsablauf des Spiels sorgen: Je nach Aufenthaltsort und Zeit im Spiel gibt es unterschiedliche Möglichkeiten...
E."D:AKTIONEN.LST" Zeilen 200-249
200 Wir übergeben den (A)ktuellen Ort des Spielers und erhöhen die getätigten (Z)üge (=PEEK(1022)+1):POKE 1022,Z. Wenn wir den 4. Zug gemacht haben oder H$(17,17)="1" ist (=Vampir 1 ist "erledigt"...) dann springen wir nach Zeile 204.
201 Haben wir den 63. Zug überschritten und ist H$(11,12)<>"10" (D.h. wir sind NICHT in der Hütte) dann ? "Ich gehe erschöpft zur Hütte zurück. "GOTO 221
202 Wir laden den Text für Vampir 1 und drucken ihn in Zeile 90 und 91. Wenn Z größer als 1 ist, dann ordnen wir den Vampir den aktuellen Ort des Spielers zu. G$(93,94)0=H$(11,12). Der Vampir ist da...
203 ist der 4. Zug erreicht (Z=4) UND H$(17,17)<>"1", dann 80. Tja - wir haben es NICHT geschafft, die Radspeiche als "Pfahl" zu entlarven und den Vampir zu töten - und nun werden wir selbst zu einem...
204 Wir laden den Werwolf-Text. Ist der 51.Zug noch nicht erreicht, oder aber der 56. - 58. Zug oder ist G$(95,96)="-5" oder G$(37,38)= "00" dann springen wir in Zeile 211 zur weiteren Abarbeitung
205 Ist der 60. Zug schon erreicht? Ja - zur Zeile 209
206 Wir ermitteln den richtigen Text in Abhängigkeit vom Zug Z$(9,9)= STR$(Z-50). Wenn der aktuelle Ort NICHT die Hütte ist (A<10) UND der 54. Zug noch NICHT erreicht wurde, dann ist der Text mit der Endung "C" maßgebend Z$(10,10)="C". Ist der Spieler an Ort 9 (vor der Hütte) dann brauchen wir Text Z$(10,10)="B".
207 ist O1=-1 und A(ktueller Ort) = 9 UND (Z)ug > 50 und < 53 dann benötigen wir Z$(10,10)="A"
208 Ist der 53. Zug überschritten (Z>53) UND RI<>-1 UND Zug<59 dann erhält H$(15,15)="W" - was uns mitteilt, daß wir Tod durch Werwolf erlegen sind... Weiter nach Zeile 220

ATARI-magazin Adventure-Corner

209 Wir drucken den Text in der Unterroutine 90,91 aus. Ist Zug 51 überschritten, dann ist G$(95,96)=H$(11,12), der Werwolf ist da... Ist der 60. Zug bereits überschritten und der Werwolf bis dahin nicht getötet, dann sind wir verloren. H$(15,15)=W stellt unseren Tod durch Werwolf fest: GOTO 80

210 Ist Zug=52 UND A<>10, dann G$(95,96)=10. Wenn der Werwolf erwacht dann dort, wo die Leiche verweilt...

211 Ist die (Z)ugzahl von 53 noch nicht erreicht oder hat Z schon 59 überschritten ODER ist H$(17,117)="3" dann 240

212 Wir laden den Text für die Vampire. Ist der Spieler nicht in der Hütte (A<10) und der 56. Zug noch nicht erreicht dann benötigen wir Text "B", den wir wieder Z$(10,10) zuordnen.

213 Ist der 53. Zug überschritten, aber noch nicht der 59 und ist NICHT der 55. Zug, dann sei G$(93,94)=H$(11,12) - Die Vampire landen beim Spieler... Ist der 54. (Z)ug erreicht UND H$(11,12)="10" (Hütte). dann ist der Weg R$(133,134)="10" zur Hütte nun frei. G$(9,10)="**".

214 Ist Zug 55 erreicht UND der Spieler in der Hütte, dann benötigen wir den Text Z$(10,10)="A"

... UND ... dann sei H$(11,12)="08"

ATARI-magazin Adventure-Corner

84 Wir speichern die neue Highscore-Liste. Wurde das Spiel KOMPLETT gelöst (!), springen wir nach Zeile 45 und rufen von dort aus den Vorspann mit ENDE-Sequenz auf!
85 Wir fragen, ob der Spieler neu starten möchte. Falls NEIN.Sprung nach Z. 45 : INTRO mit 86 RUN ein NEUES Spiel!

IV. Bedienerfreundlichkeit
Darunter fallen jene Dinge, die nicht eigentlich mit dem Spiel zu tun haben - sondern vielmehr für einen gewissen Kompfort sorgen.

1. Sonderbefehle ! E."D:SONDERBE.LST"
Diese Befehle sind jene, die dem Spieler ermöglichen: Sich erneut (U)mzuschauen, seine (A)usrüstung zu kontrollieren, den (P)unkte- und (Z)ugzustand abzufragen, sich die (V)erben auflisten zu lassen. (L)aden, (S)peichern, das Spiel zu be(E)nden oder (H)ilfe zu wünschen...
Zeilen 30-79 bewirken
30 Wir fragen, ob Y$="O." oder Y$="U.", d.h. (U)mgebung oder (O)rtsbeschreibung gewünscht ist. Wenn ja, übergeben wir ganz einfach an Z$ die aktuelle ORTS-Nummer, laden den entsprechenden Ortsnamen und Ortsbeschreibung durch Sprung in die Unterroutine in Zeile 90 und drucken ihn in Zeile 91 : Anschließend verzweigen wir in Zeile 10, um evtl. vorhandene Gegenstände auszudrucken!
31 Wir fragen, ob Y$="A." OR Y$="I", also ob (A)usrüstung bzw. (I)nventar abgefragt werden soll. Falls ja, dann erhält Z$ das Wort AUSRÜSTUNG, wir übergeben an X$="-1-2" springen in Zeile 11. Dort werden alle Gegenstände ausgedruckt, die IM Inventar des Spielers sind (=-1) oder IN einem anderen Gegenstand enthalten sind (=-2).
32 War Y$="P." OR Y$="Z.", also sind die (P)unkte bzw. (Z)üge gefragt, dann verzweigen wir in Zeile 81, wo das ganze gedruckt wird.
33 Ist Y$<>"V." also wurde KEIN (V)okabular bzw. keine (V)erben gewünscht, dann springen wir nach Zeile 36, wo der nächste Sonderbefehl abgefragt wird!
34 Der Spieler möchte das Vokabular aufgelistet bekommen, das er benutzen kann. Wir drucken "Vokabular: " und übergeben in einer Schleife alle Verben aus V$ an Z$ ab. Sind alle übergeben, drucken wir Z$ 35 und springen nach Zeile 14.
36 War Y$ NICHT "L." UND NICHT "S." dann springen wir nach Zeile 42.
37 Wir fragen nach der Nummer des Speicherstandes. Eine Tastenabfrage in Zeile 96 und ein Vergleich, ob die eingegebene Zahl <1 oder >9 war. Falls ja, erneut Zeile 37!
38 Wir übegeben an Z$ den gewünschten Speicherplatz (1-9) und öffnen in Zeile 90 die Datei zum lesen UND schreiben!!!
39 War Y$="L." dann LESEN wir mit INPUT #1,... die benötigten Variablen ein und springen nach Zeile 5!
40 Es verbleibt das Speichern. Wir schreiben mit ? #1;... alle Variablen auf Disk. Wir kehren mit RETURN in dem Fall zurück, wenn Z=-1 : Dies ist der Fall, wenn wir über den Sonderbefehl "E:" hierherspringen! Siehe unten - Dann bedienen wir uns nämlich ebenfalls dieser Routine!!!
41 GOTO 14
42 ist Y$<>"E." dann 46!
43 Wir fragen nach, ob der Spieler wirklich beenden will. Tastenabfrage in Zeile 98. Wenn UNGLEICH 1, dann zurück nach Zeile 14!
44 Wir fragen nach, ob der Spieler vorm beenden Speichern möchte. Tastenabfrage in Zeile 98. Falls ja, dann Z=-1 : GOSUB 37
45 Wir starten mit RUN "D:INTRO:BAS" den Vorspann mit High-Score-Liste...
46 IF Y$<>"H." THEN ?" Das war kein Sonderbefehl!" : GOTO 14

47 ?" Wen willst Du hier um Hilfe fragen?" : GOTO 14
Die Hilfe-Funktion ist in Teil eins NICHT sehr hilfreich...*g*

Die Zeilen 48-79 sind nicht belegt, für Ergänzungen steht hier Platz zur Verfügung.

2. Hilfsroutinen ! E:"D:HILFROUT:LST"
Diese Routine hatten wir teilweise ebenfalls schon besprochen, sie dient der Bedienerfreundlichkeit des Programmierers...
Allerdings hier erweitert um weitere nützliche oft gebrauchte Zeilen!
Zeilen 90-99 bewirken
90 Wir schließen vorsorglich den Kanal : Und öffnen Kanal #1 zum lesen UND schreiben mit OPEN #1,4,0,Z$: RETURN zur Rückkehr aus der Unterroutine
91 Wir lesen Z$ ein (INPUT#1;Z$) und drucken es aus (?Z$) : wir fragen nach, ob die Länge von Z$ = 254 ist. Falls ja, dann ist der String länger als 254 Zeichen und wir springen erneut in Zeile 91.
92 Wir PRINTen eine Leerzeile mit ? und kehren mit RETURN zurück ins Hauptprogramm
96 Wir schließen den Kanal und ihn öffnen mit OPEN #1,4,0,"K:" zum einlesen von der Tastatur. Mit GET #1,Z erhält Z den ASCII-Code der gedrückten Taste : wenn Z=27 ist d.h. ESCAPE gedrückt wurde, springen wir nach Zeile 14 und warten auf Neueingabe.
97 Wie subtrahieren 48 von Z und kehren mit RETURN zurück.
98 Wir fragen mit PEEK(764) ab, ob überhaupt eine Taste gedrückt wurde. Falls nein, (=255) solange warten, bis das geschieht : GOTO 98
99 Z erhält den Wert der gedrückten Taste (in diesem Fall der interne Tastencode des ATARI!). Wir löschen die Speicherzelle mit POKE 764,255 und kehren mit RETURN zurück ins HP.
Wir sehen: Ein paar Zeilen, die dem Programmierer helfen eine Menge Bytes zu sparen!
3. Der bessere PARSER
Was wohl wichtig für einen "verständnisvollen" Computer ist - ist nun mal das, was er auch versteht, also die Wörter , die er analysieren kann - je mehr je besser. Leider sind wir aber aufgrund des Speicherplatzes an Kompromisse gebunden.
3.1 Wortschatz!
Ein wichtiger Aspekt bei einem Abenteuerspiel auf einem Computer mit beschränktem Speicherplatz ist wohl die Wahl der Wörter. Welche Verben und Substantive verwenden wir? NEHMEN oder NIMM, UNTERSUCHE oder SCHAU(EN) oder (AN)SEHEN... Nun, am besten man verwendet alle - und benutzt stets Synonyme, also gleichbedeutende Wörter. Daneben macht es aber Sinn, Artikel, Adjektive und alle anderen Wörter , die sonst noch von Belang sind, mit einzubeziehen...
Das geschieht in unserem Hilfsprogramm WORTSCHA.BAS
Es hat sich nur die Anzahl der Wörter veräandert. Es sind zusätzliche gleichbedeutende (synonyme) Wörter mit enthalten. Unser Wortschatz ist also "nur" um ein paar (wichtige) Wörter reicher...
Das hat natürlich Einfluß auf unser Hauptprogramm:
(E."D:WORTVERG.LST") (neue) Zeilen bewirken
120 Wurde B1 schon gefunden, dann Zeile 124
121 X erhält die Länge des zu vergleichenden Wortes (X$). Y wird als Zählvariable auf 1 gesetzt. Ist die Länge von X größer 6, dann setzen wir sie auf 6 (max. Länge der Bewegungsanweisungen)
122 Wir durchlaufen in einer Schleife alle (B)ewegungsanweisungen

(E."D:WORTSTEU.LST") (neue) Zeilen bewirken
156 Wurde eine Richtingsangabe in Wortform getätigt (B1>=) dann springe nach Z.250 zur Unterroutine "Bewegung"

3.2 Satzeingaben !

Bisher verstand unser Parser keine SÄTZE. Das wollen wir ändern - und nur 5 Zeilen sorgen dafür! E."D:SATZZERL.LST

Zeilen 100-109 bewirken

100 Wir überprüfen Y$ (=Eingabestring!) auf "." und " ". Ist Y$<2 , dann ist klar: Y$ enthält sonst nichts. Wir löschen es, und ? "Leere Worte nutzen mir rein gar nichts!": GOTO 14

101 Falls der erste Buchstabe ein "." oder " " (Leerzeichen") ist, dann erhält Y$ alle Zeichen HINTER diesem! [Y$=Y$(2,Y)] : GOTO 100 startet neue Überprüfung. Diese 2 Zeilen dienen dem Abfangen von "Leeren" Zeilen aus " " oder "."...

102 Wir setzen die verwendeten Variablen auf 0. Wir übergeben Y die Länge von Y$ und suchen Zeichen für Zeichen nach einem "." ab. Finden wir KEINEN, d.h. es liegt nur EIN Satz vor, übergeben wir Y$ an Z$ und springen nach Z.110 zum WORT-Vergleich !

103 Punkt gefunden übergeben wir den VORDEREN Satz an Z$! [Z$=Y$(1,Z-1)]: Wir fragen nach: ist damit gleichzeitig das Satzende erreicht? Falls ja, dann springe nach Z. 110 zur WORTANALYSE

104 Alles NACH dem Punkt wird an Y$ übergeben [Y$=Y$(Z+1,Y)]: Wir suchen erneut nach leeren Zeichen " " und ".". Finden wir keine weiteren, springen wir nach Z.110!

105 Punkt gefunden, setzen wir den Kontroll-Flag auf SATZ =-1!!! Das war's - jetzt können wir Sätze eingeben. Die Routine hat mich viel Schweiß und Nerven gekostet...- und ist nicht ganz so einfach zu verstehen, ich weiß!

Mit dieser Änderung ergeben sich zwangsläufig auch geringfügige in den folgenden Programmen, bei denen ich nur auf die geänderten/ergänzten Zeilen eingehe!

3.3 STARTDATEN

Obige Änderungen bringen weitere mit sich: Zunächst einmal erfordert die Eingabe-Routine sowie die besprochene Satz-Routine eine weitere Variable (Y$). Daneben wollen wir unseren Wortschatz um sogenannte Synonyme erweitern. Diese müssen ebenfalls im (V)erb$ und (O)bjekt$ untergebracht werden, wodurch wird diese entsprechend höher dimensionieren müssen. Eine wesentliche Änderung bringt Zeile 2 mit sich: Wir bedienen uns nun der "L."aderoutine aus den Sonderbefehlen. Wir übergeben den Speicherstand (Z=)0 und springen in die Zeile 38.
Es werden nun alle Startdaten geladen zu Beginn des ersten Spiels! - Der Vorteil: Wir müssen nicht nochmal alle Befehle tippen, sondern nutzen -clever- unsere Sonderbefehls-Unterroutine "L."aden!

4. Die Sache für's Auge

Was gibt es noch, um unser Spiel "anders" zu machen? Eine schöne Eingaberoutine! E."D:EINGABE.LST"

Bisher hatten wir lediglich ein "einfaches" Input. Dies hat den Nachteil, daß der Spieler sämtliche Tasten drücken kann, und somit unseren Bildaufbau durcheinander bringen kann. Außerdem wäre ein anderer Cursor wünschenswert und eine begrenzte Eingabe. Das lösen die nachfolgenden Zeilen: Sie sorgen für einen Cursor a la "_" und 2 Zeilen FESTEN Eingabebereich für den Spieler...

Zeilen 15-29 bewirken:

15 Wir setzen den Cursor in Zeile 23 des Atari-Bildschirms. Die Kommas dienen beim Löschen der Zeile! Anschließend setzen wir den Cursor in die Zeile 22. Dort auf die Position 0, um dort das ">" (Prompt-) Zeichen zu plazieren. Dahinter unseren "schöneren" Cursor "_". Der Cursor wird auf Pos.1 plaziert und wir löschen noch Y$="", unseren Eingabestring.

16 Wir springen nach Zeile 96, wo wir eine Tastaturabfrage starten. Anschließend folgt ein Vergleich mit all den Tasten, die NICHT gedrückt werden sollen, d.h. die wir nicht berücksichtigen , z.B. Cursor-Tasten, Fragezeichen etc...

Anschließend springen wir in Zeile 16 und warten eine neue Taste ab.
17 Wurde "Delete" oder "Return" oder "Leerzeichen" gedrückt und ist sonst noch KEIN Text eingetippt (Y$="") dann springe ebenfalls zurück nach Zeile 16.
18 Wurde "RETURN" gedrückt (Z=107) UND ist Text eingegeben (Y$<>"") dann springe nach Zeile 25
19 wurde "Delete" eingegeben und besteht Y$ aus 1 Zeichen, dann sei Y$=""; wir drucken ein paar Zeichen zum löschen des getippten und plazieren den Cursor "_" dahinter : GOTO 16
20 Wurde "Delete" eingegeben und ist Y$ größer als 1 Zeichen, dann sei Y$=Y$-1 Zeichen. Wir prüfen, ob Y$ die Länge von 37 hat, drucken dann ein Leerzeichen, und POKEn den Cursor in die ERSTE Eingabezeile (84,22), auf Position 38 innerhalb der Zeile (85,38) : Wir drucken ein Lösch- und Cursorzeichen : GOTO 16
21 Eine letzte Sicherheitsüberprüfung der Löschtaste.
22 Y$ erhält das eingegebene Zeichen. Dieses drucken wir auf dem Bildschirm aus. Nach Prüfung der Länge von Y$ (=38 ?) POKEn wir, falls dies der Fall ist, da jetzt die 2. Eingabezeile erreicht wurde, den Cursor in Zeile 23, an Position 0.
23 Ist die maximale Eingabelänge von 77 Zeichen erreicht, springen wir nach Zeile 25.
24 Wir PRINTen ein Cursorzeichen "_" und springen nach Zeile 16 zur Abfrage des nächsten Zeichens.
25 Wir drucken als Satzende einen Punkt. Nun prüfen wir, ob die Eingabe mehr als 2 Zeichen lang ist (Y$>2). Wenn ja, dann drucken wir eine Leerzeile(?) und springen nach Zeile 100.Dort folgt die SATZZERLEGUNG!
26 Ist die Länge von Y$=1 dann vermuten wir eine Richtungsangabe , drucken eine Leerzeile (?), übergeben die Eingabe an X$ (X$=Y$) und springen in Zeile 260, um dort die BEWEGUNGEN zu prüfen! War die Eingabe größer als 2 Zeichen (Y$>2) dann wissen wir, es liegt eine Satzeingabe vor. War die Eingabe EIN Zeichen lang (Y$=1), dann wissen wir, es liegt eine RICHTUNGS-Anweisung vor. Was verbleibt ist, wenn Y$=2 Zeichen lang ist - dann werden die SONDERBEFEHLE abgefragt, die unmittelbar an die Eingaberoutine anschließen.

Wir haben es also geschafft! Unser Programm ist vollständig! Wir speichern mit -> SAVE"D:HP7.BAS"
auf der Rückseite der I.L.d.S. Diskette.
Das Programm entspricht in Einzelheiten NICHT dem Original Source-Code! Das hat folgende Gründe:

1. habe ich während der Gestaltung des Kurses immer wieder kleinere "Logik-Fehler" beseitigt
2. Abfrage-Routinen optimiert
3. zur Lesbarkeit des Programms die Variablen-Namen geändert !!!
4. EINEN Gegenstand, d.h. 1 Handlungsobjekt durch ein anderes ersetzt
5. diverse Textkorrekturen gemacht.

D.h. beim Spiel selbst fält das nur marginal (am Rande) auf, aber für den Programmierer bringt es Bits und Bytes...
In einer Folge-Text-Version habe ich sogar Programmteile auf Disk (vor allem UNTERSUCHE - wegen UMFANG!!!) ausgelagert!
Dies reicht allerdings immernoch nicht ganz für den Aufruf des Grafik-Modis 15...
Falls ich noch dazu komme, die Bilder zu zeichnen und weitere 2000 Bytes einzusparen, gibt es vielleicht eine Grafikversion...
Am Ende dieses Kurses möchte ich die Zeit nutzen, noch einmal herauszukristallisieren , WAS denn an "meiner" Art der Programmierung anders ist als anderen Adventure-Spielen.

ATARI-magazin Adventure-Corner

1. Variablen
Überwiegend STRING-Variablen! Die "traditionelle" Art der Adventure-Programmierung verwendet 2-dimensionale Arrays... Der Hintergrund dafür ist wohl Jörg Walkowiak's Buch "Adventures und wie man sie auf dem ATARI programmiert". Ziemlich Speicherplatzfressend...

2. PARSER
Mein Programm "schluckt" ganze Sätze! - Auch mehrere! Traditionell verstehen die meisten Adventures lediglich VERB/OBJEKT und/oder OBJEKT/VERB. Vorbild war für mich " Lapis Philosophorum ", wenngleich - und das darf ich mit Stolz sagen, mein Parser wohl noch leistungsfähiger ist.

3. SPEICHETSTÄNDE
Es bietet 10 Speicherstände, was wohl nur Spiele wie "Lapis Philosophorum" geboten haben...

4. HIGH-SCORE
Neben "Eis und Feuer" , was - soweit ich weiß- nie auf XL erschien, ist mein Spiel wohl das einzige mit Punkte-Auswertung...

5. NAMEN
Ebenso verhält es sich wohl mit der Tatsache , daß der Spieler mit SEINEM Namen den "Roman" durchspielen kann.

6. --> Fortsetzung in Teil 2 so Gott will...
MIT erreichten Punkten + Gegenständen + ACHTUNG: + "Lebens"-Zustand... WER hat den Spieler gemordet...? V,WW...?

So - nochmals herzlichen Dank für das (Über- An- Mit- (?)) Lesen. Das nächste mal folgt - ENDLICH (?!) die von mir verfaßte Komplettlösung der Lösung des Spiels...

Damit solltet Ihr dann gewappnet sein, um ENDLICH zu erfahren, worum es geht - oder doch nicht...? - Wird eventuell erst in Teil 2 mehr verraten...? Nun - wie auch immer - Überraschungen folgen garantiert. In diesem Sinne wünsche ich allen treuen ATARI-Seelen ein GUTES NEUES JAHR 2000!!! "Mensch - DAS waren noch Zeiten, als wir Stundenlang vorm ATARI saßen - und EINFACH nur Spaß hatten..."

OHNE WORTE

Michael Berg



Other ATARIs

Hallo liebe Leser!
Herzlich willkommen zur ersten Ausgabe der neuen Rubrik "Other ATARIS"! Wie Ihr im Vorwort sicher schon gelesen habt ist diese Rubrik auf Wunsch vieler Leser eingeführt worden, sicher erinnert Ihr Euch an die ellenlangen Diskusionen die es hierüber in der Kommunikationsecke gab. Soll man nun etwas über ST, VCS, Linx , Falcon und Jaguar im AM schreiben oder nicht? Nun, da sich immer sehr viele Leser dafür ausgesprochen haben werde ich es mal versuchen, aber ich brauche hierfür Eure Hilfe! In dieser Ausgabe habe ich nur einen VCS-Tests und diesen Einleitungstext für Euch vorbereitet, aber diese Rubrik soll in den nächsten Ausgaben so um die 4-6 Seiten lang werden und dann auch dieses Volumen beibehalten. Da ich aber nur sehr wenig ST-Software und sonst neben dem XL-XE nur einen 2600er besitze kann ich dies auf Dauer nicht aus eigener Kraft schaffen, daher wird mindestens ein freier Autor gesucht, der sich verpflichtet mindestens 2-3 Seiten pro Ausgabe beizusteuern. Ich hätte natürlich nichts dagegen wenn sich mehrere User melden, dann wird diese Rubrik halt etwas ausgebaut (Wenn ich noch ein paar kleine Grafiken streiche läßt sich noch einiges an Textplatz schaffen!). Wie Ihr seht versuche ich das AM ein wenig mehr an Eure Wünsche anzupassen. Wenn Ihr Verbesserungsvorschläge, Artikel, Programme oder sonst etwas habt das hier verwendung finden könnte, dann schreibt doch einfach mal!

Euer Sascha Röber

Hallo Leute, die Fußball-EM 2000 steht vor der Tür und was liegt näher, als ein Fußballspiel für's VCS mal ausführlich unter die Lupe zu nehmen?

Championship Soccer

Bereits 1981 erschien dieses Modul für's VCS und wurde für kurze Zeit in Pele's Soccer umbenannt. Grund hierfür war eine Werbeaktion mit dem weltberühmten Pele . Bei Championship Soccer steuert man 3 Spieler von unten nach oben, bzw. von oben nach unten. Man steuert diese stets gleichzeitig und man kann mit einiger Übung zwischen den Spielern hin und her spielen. Auf den Torwart hat man leider keinen Einfluß. Man kann ihn nur steuern wenn er bereits in Ballbesitz ist. Das Spielfeld betrachtet man von oben, ebenso die Spieler. Die Spielzeiten sind einstellbar und es gibt 2 Halbzeiten. Wird ein Tor erzielt, so erscheint ein kurzes Feuerwerk und gleich danach geht es weiter. Insgesamt gibt es 54 Spielvarianten, bei denen sich die Spielzeit, die Größe der Tore, Ein- oder Zweispielermodus usw. ändert. Je kleiner die Tore, desto schwerer das Toreschießen. Je schneller der Computer, desto schwerer ist er zu schlagen. Leider gibt es bei Championship Soccer keinerlei Regeln. Fouls, Freistöße, Elfmeter usw. sind Mangelware. Man steuert leider nur seine 3 Spieler und muß versuchen seinen Gegenspieler oder den Computer zu besiegen. Aber trotz dieser Mängel spielt es sich ganz gut. Die Grafik ist recht ordentlich für 1981. Sound ist nicht viel vorhanden, dafür macht das Ganze aber Spaß, ob allein oder gegen einen Mitspieler. Die Steuerung ist auch gut umgesetzt.
Fazit: Championship Soccer kann trotz der Mängel gefallen und macht auch langfristig Spaß. Leider gibt es für unseren XL kein Fußballspiel, daß sich derart flüßig steuern läßt.

Walter Lauer
-The Gambler-

Das Atari-Magazin Hard- und Software Gesamtangebot auf einen Blick

Diese Programme sind im Moment lieferbar. Da einige Programme nur in geringer Stückzahl am Lager sind, kann sich diese Liste von Ausgabe zu Ausgabe stark verändern. Aktuelle Neuvorstellungen werdet Ihr in der Extra-Rubrik "Neuzugänge" finden!

Spiele-Software auf Diskette:

Programmname:	Preis:			
Adalmar	12DM	*	Adax	12DM
Alptraum	5DM	*	Amnesia	5DM
Antquest	5DM	*	Atomic Gnom	5DM
Bang Bank	5DM	*	Boing 2	5DM
Bomber Jack	5DM	*	Captain Gather	12DM
Cavelord	5DM	*	Crusade in Europe	12DM
Cyborg	12DM	*	Darkness Hour	12DM
Der Leise Tod	5DM	*	Despatch Raider	12DM
Die Außerirdischen	5DM	*	Doc wires Solitaer	5DM
Donald	5DM	*	Dredis	5DM
Enrico II	5DM	*	Fiji	5DM
Final Battle	5DM	*	Fire Stone	12DM
Glaggs it	5DM	*	GEM Y	5DM
Ghost II	5DM	*	Graf von Bärenst.	5DM
Humanoid	12DM	*	Hunter	4DM
Hydraulic+Snowball 12DM		*	Invasion	5DM
Lapis Philosophurum	10DM	*	Laser Maze	5DM
Lasermania+Robbo Const. Kit	12DM	*	Laser Robot	5DM
Lethal Weapon	12DM	*	Lightraces	5DM
Logistixs	5DM	*	Miecze Valdgira	12DM
Mister X	5DM	*	Mission Zircon	5DM
Monster Hunt	5DM	*	Mystix 2	5DM
Najemnik	12DM	*	Name des Königs	5DM
Ninja Commando	15DM	*	Numtris	5DM
Olbitroid	5DM	*	Pirates of the ...	7DM
Puzzle	5DM	*	Rycerz	12DM
Samurais Game	12DM	*	Schreckenstein	5DM
Sexversi	5DM	*	Shogun Master	5DM
Simple Minds	5DM	*	Special Forces	12DM
Super Sky	10DM	*	Starball	12DM
Taam	7DM	*	Taipai	5DM
Techno Ninja	5DM	*	Technus	5DM
Thinker	12DM	*	Tigris	5DM
Tron	5DM	*	T-34 braucht 128K!	5DM
Vicky	12DM	*	Werner Flaschbier	5DM
Zielpunkt 0 Grad Nord	6DM	*	Zebu-Land	5DM
Zong Classics 1	5DM	*	Zong Classics 5	5DM

Das Atari-Magazin Hard- und Software Gesamtangebot auf einen Blick

Anwender-Programme auf Diskette:

C: Simulator	5DM	* Desktop Atari	12DM
Directory Master	5DM	* Fontmaker	5DM
GTIA Magic	5DM	* Picture Finder	5DM
Print Star	10DM	* Print Star 24II	12DM
Print Star II	12DM	* Soundtracker Player	5DM
Turbo Basic Dup	10DM	* Video Ordner XXL	5DM
WASEO Designer	5DM	* WASEO Grafinoptikum	12DM
WASEO Publisher	12DM		

Disketten-Magazine:
Quick-Magazin, das Magazin zur Programmsprache Quick!
Ausgabe 1-15, Je 4DM
Dieses Magazin wurde inzwischen eingastelt.

Power Per Post PD-Mag
Das Kommerzielle Diskettenmagazin von Power per Post,
Ausgaben 1-33 Je 5DM (ab Ausgabe 3 immer 2 Disketten!)
Dieses Magazin wird alle 4 Monate fortgesetzt.

PD-Mag
Das Public-Domain-Diskettenmagazin!
Ausgaben 2-41 Je 4 DM (ab Ausgabe 4 immer 2 Disketten!)
Dieses Magazin wird alle 3 Monate fortgesetzt!

Disk Line
Ausgaben 1-54 Je 4 DM
Das Programm-Magazin von Power per Post. Viele sonst nirgendwo veröffentlichte Programme aus allen Bereichen!
Dieses Magazin wird alle 4 Monate fortgesetzt.

Software auf Steckmodul, Preis je 12.50DM:

Ballblazer	* Barnyard Blaster
Crossbow	* Donkey Kong Jr.
Desert Falcon	* Into the Eagles Nest
Lode Runner	* Moon Patrol
Rescue on Fractalus	* Tennis
Thunderfox	

Steckmodule aus 2.Hand ohne Anleitung und Verpackung
Je 10DM

Defender	* Desert Falcon	* Galaxian
Joust	* Lode Runner	* Super Breakout

Das Atari-Magazin Hard- und Software Gesamtangebot auf einen Blick

Software auf Tape: Stückpreis 5 DM

Airline
Amaroute
Attack of the mutant Camels
Bombfusion
Boulder Dash II
Caverns of Eriban
Crack up
Collapse
Dawn Raider
Danger Ranger
Despatch Rider
Excelsor
Galactic Empire
Gun Law
Kikstart off Road Simulator
Last V8
Master Chess
Mountain Bike Simulator
Mr. Robot and his Factory
Nightmares
Ninja Master
Periscope up
Protector
Rockford
Silent Service
Speed Ace
Spindizzy
Storm
Tresure Quest
Universal Hero
Video Classics
Whirllinurd

* Action Biker
* Arkanoid
* Basil t. gr. Mouse Detectiv
* Boulder Dash
* Bubble Bobble
* Chimera
* Crystal raider
* Cuthbert goes Walkabout
* Darts
* Daylight Robbery
* Escape from Traam
* Feud
* Galactic Trader
*James Bond-the living Daylight
* Laser Hawk
* L.A. SWAT
* Matta Blatta
* Mirax Force
* Molecule Man
* Ninja
* One Man and his Droid
* Power Down
* Robot Knights
* Scooter
* Space Wars
* Spellbound
* Star Flite
* System 8
* Tutti Frutti
* Vegas Jackpot
* War Hawk

Schnäppchen, Tapes ohne Anleitungen und Cover je 3,00DM

Action Biker
Collapse
Frenesis
Invasion
Masterchess
Scooter
Storm
Warhawk

* Chimera
* Decathlon
* Hover Bover
* Milk Race
* Ninja Master
* Spellbound
* Video Classics
* Zone X

Das Atari-Magazin Hard- und Software Gesamtangebot auf einen Blick

Hardware:

Datenrekorder XC12
Gebrauchtgeräte , gereinigt und geprüft 25.00DM

Datenrekorder 1010, komplett mit Netzteil und SIO-Kabel,
Gebrauchtgeräte , gereinigt und geprüft 35.00DM

Atari Diskettenstation 1050
Gebrauchtgeräte mit Netzteil und SIO-Kabel, funktionsgeprüft und mit gereinigtem Schreib-Lesekopf 130.00DM

Stereoblaster Typ C
4 Regler zum einstellen der Klangqualität, mit Stereo-Blaster-Pro Software, allerdings ohne Anleitung für Typ C! Sonderpreis 25.00DM, nur noch 3 Stück am Lager!

Joystick XC28 Deluxe
Der Hand-Held Joystick von Atari, liegt gut in der Hand und glänzt durch seine robuste Verarbeitung und 2 Feuertasten! Bei uns neu in Originalverpackung nur 10.00DM

Andere gebrauchte Hardware, immer mit Kabeln und Netzteil:

Atari 1040 ST	130.00DM
Monitor SM 124	60.00DM
Atari 260ST	60.00DM
Atari 2600 VCS	20.00DM
Amiga 500 (1MB)	130.00DM
Amiga 600 (2MB)	170.00DM
Monitor 1084 (Amiga, Atari XL-XE,C-64, Playstation geeignet!)	130.00DM
C-64(Brotkasten)	50.00DM
C-64 II	50.00DM
Floppy 1541	50.00DM
Floppy 1541 II	50.00DM
Datenrekorder C-64	25.00DM
Schneider CPC464	140.00DM

Zubehör:

Disklocher	5.00DM	
Mouse-Pad	5.00DM	
5 1/4 Disks HD,96 TPI	4.00DM	(10er Pack)
gebrauchte Mouse für ST	15.00DM	
Arcade Joypad mit einstellbaren Dauerfeuer und Paddle	30.00DM	

Impressum

Herausgeber: Sascha Röber

Ständige freie Mitarbeiter:
Rainer Hansen
Thorsten Helbing
Lothar Reichhardt
Michael Berg
Raimund Altmayer
Werner Rätz

Vertrieb Nur über den Versandweg
Anschrift: PD-World Versand Sascha Röber
Bruch 101, 49635 Badbergen
Das Atari-Magazin erscheint alle 4 Monate und kostet 10DM plus Porto, Jahresabo 2000 35DM!

Manuskripte und Programmeinsendungen:

Manuskripte und Listing werden gerne von uns angenommen. Die Autoren erklären mit der Einsendung Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung. Alle Manuskripte und sonstige Einsendungen müssen frei von Rechten Dritter sein. Die Redaktion bemüht sich stehts um genaue Prüfung aller eingehenden Manuskripte, trotzdem kann keine Garantie auf deren Richtigkeit übernommen werden.

Sascha Röber

Vorschau

Natürlich wird es auch in der nächsten Ausgabe wieder eine Menge interessanter News rund um unseren kleinen Atari geben. In der Tips und Tricks-Ecke erwartet Euch ein sehr umfassender Tip zum Polenspiel Vicky , außerdem die bekannten Serien wie die PD-Ecke , die Oldie-Ecke und die Kommunikationsecke (auf die ich selbst schon sehr gespannt bin) und auch die neu eingeführte Rubrik "Other Ataris" wird wieder mit dabei sein. Wenn alles so läuft wie geplant können wir uns Anfang August auf eine prallvolle Ausgabe freuen! Bis dann.

Sascha Röber

ATARI COMPUTER